

WINTER HEAT: SEGA INAUGURA SU OLIMPIADA

# SUPERJUEGOS

¡NUEVO!

SUPER  
JUEGOS

LO IMPORTANTE  
ES GANAR

REGALO  
SUPER  
TRUCOS

UN LIBRO DE 64 PÁGINAS  
CON LOS MEJORES  
TRUCOS Y PISTAS



ESPECIAL  
MADE IN JAPAN

YOSHI'S STORY

KLONOA: DOOR TO  
PHANTOMILE

WINNING ELEVEN 3

ROCKMAN DASH

BURNING RANGERS

XENOGears

GRANDIA

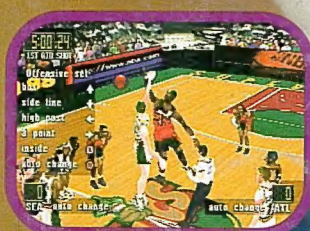
## UN GENIO DE PLASTILINA SKULL MONKEYS

DESCUBRE EL JUEGO  
DE PLATAFORMAS  
MAS ORIGINAL  
Y SORPRENDENTE  
DEL MOMENTO

50 NUEVOS  
JUEGOS  
COMENTADOS

LISTA  
DE EXITOS  
DE LOS

60  
MEJORES  
JUEGOS



NOVEDADES  
PLAYSTATION

NAGANO WINTER OLYMPICS'98 • RASCAL  
• NBA PRO'98 • BUST-A-MOVE 3 DX • JET  
RIDER 2 • BLOODY ROAR • POINT BLANK

CONCURSOS  
SKULL MONKEYS  
BUSHIDO BLADE  
TENNIS ARENA  
DIVERTIENDOA

00070

8 420565 037006





# LOS SUPER JL

***Ya no somos nosotros, sino vosotros los que tenéis que puntuar. Repitiendo la experiencia del año pasado, os pedimos que votéis los mejores de 1997. Tomaros vuestro tiempo, pero no olvidéis que debéis mandar los cupones antes del día 10 de Marzo.***



## PlayStation

- ★ FINAL FANTASY VII
- ★ BROKEN SWORD II
- ★ SOUL BLADE
- ★ I. S. SOCCER PRO
- ★ RAGE RACER
- ★ PARAPPA THE RAPPER
- ★ V-RALLY
- ★ S.F. EX PLUS ALPHA
- ★ ABE'S ODDYSEE
- ★ FORMULA 1 '97
- ★ TIME CRISIS
- ★ ACE COMBAT 2
- ★ TOMB RAIDER II
- ★ CASTLEVANIA:SOTN

## Saturn

- ★ SEGA AGES
- ★ DIE HARD ARCADE
- ★ DARK SAVIOR
- ★ NUCLEAR STRIKE
- ★ FIGHTERS MEGAMIX
- ★ RESIDENT EVIL
- ★ SONIC JAM
- ★ KING OF FIGHTERS'95
- ★ LAST BRONX
- ★ DUKE NUKEM 3D
- ★ MARVEL SUPERHEROES
- ★ SONIC R
- ★ QUAKE
- ★ NBA ACTION' 98

## Nintendo 64

- ★ SUPER MARIO 64
- ★ PILOTWINGS 64
- ★ SHADOWS OF EMPIRE
- ★ TUROK: D. HUNTER
- ★ WAVE RACE 64
- ★ I.S.SOCER 64
- ★ KILLER INSTINCT GOLD
- ★ MARIOKART 64
- ★ LYLAT WARS
- ★ GOLDENEYE
- ★ EXTREME-G
- ★ FIFA 98
- ★ TOP GEAR RALLY
- ★ DIDDY KONG RACING

## Super Nes

- ★ FIFA 98
- ★ TERRANIGMA
- ★ KIRBY'S FUN PACK

## Mega Drive

- ★ THE LOST WORLD
- ★ FIFA 98
- ★ VIRTUA FIGHTER II

## GameBoy

- ★ EL TEMPLO DEL SOL
- ★ D. KONG LAND 3
- ★ TETRIS PLUS

## Mejores Gráficos

- ★ GOLDENEYE (PSX)
- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ ABE'S ODDYSEE (PSX)
- ★ SONIC R (SATURN)
- ★ PARAPPA THE RAPPER (PSX)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ V-RALLY (PSX)



## Mejor Música FX

- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ HERCULES (PSX)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ SEGA TOURING CAR (SAT)
- ★ ABE'S ODDYSEE (PSX)
- ★ VANDAL HEARTS (PSX)
- ★ FIFA R. AL MUNDIAL 98 (PSX)
- ★ MUNDODISCO II (SAT-PSX)
- ★ SUIKODEN (PSX)
- ★ PARAPPA THE RAPPER (PSX)



## Mejor Juego'97

- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ KOF 95 (SATURN)
- ★ GOLDENEYE (N64)
- ★ V-RALLY (PSX)
- ★ LYLAT WARS (N64)
- ★ I.S. SOCCER PRO (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ DARK SAVIOR (SATURN)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ TIME CRISIS (PSX)
- ★ FIFA 98 (PSX-N64)
- ★ SONIC R (SATURN)
- ★ TOMB RAIDER II (PSX)
- ★ SF EX PLUS ALPHA (PSX)

## El más esperado

- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ ZELDA 64 (N64)
- ★ THE HOUSE OF DEAD (SAT)
- ★ METAL GEAR SOLID (PSX)
- ★ VIRTUA FIGHTER 3 (SAT)
- ★ CASTLEVANIA 64 (N64)

## MEJOR CONSOLA

- ★ PLAYSTATION
- ★ SATURN
- ★ NINTENDO 64



# JEGOS DEL 97



LOS SUPER JUEGOS DEL 97 ★

## Beat'em-up

- ★ KOF 95 (SAT)
- ★ SF EX PLUS ALPHA (PSX)
- ★ MARVEL SUPERHEROES (PSX-SAT)
- ★ FIGHTERS MEGAMIX (SAT)
- ★ TOBAL No. 1 (PSX)
- ★ SOUL BLADE (PSX)



## Shoot'em up

- ★ RAYSTORM (PSX)
- ★ LYLAT WARS (N64)
- ★ TIME CRISIS (PSX)
- ★ GOLDENEYE (N64)
- ★ DUKE NUKEM 3D (PSX-SAT-N64)
- ★ ACE COMBAT 2 (PSX)

## Conducción

- ★ WAVE RACE 64 (N64)
- ★ RAGE RACER (PSX)
- ★ WIPEOUT 2097 (SAT)
- ★ V-RALLY (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ FELONY 11-79 (PSX)

## Plataformas

- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ TOMB RAIDER II (PSX)
- ★ ABE'S ODDYSEE (PSX)
- ★ SONIC JAM (SATURN)
- ★ CRASH BANDICOOT 2 (PSX)
- ★ CROC (PSX)



## Deportivo

- ★ I.S. SOCCER PRO (PSX)
- ★ NBA ACTION' 98 (SAT)
- ★ FORMULA 1'97 (PSX)
- ★ TENNIS ARENA (PSX)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ FIFA R. AL M. 98 (PSX-N64)

## Aventura-RPG

- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ DARK SAVIOR (SAT)
- ★ SUIKODEN (PSX)
- ★ TERRANIGMA (SNES)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ VANDAL HEARTS (PSX)

## Puzzle-Estrategia

- ★ S.P. FIGHTER II TURBO (SAT-PSX)
- ★ TRANSPORT TYCOON (PSX)
- ★ BUST-A-MOVE 3 (SATURN)
- ★ C&CONQUER II: RED ALERT (PSX)
- ★ WARCRAFT II (SAT-PSX)
- ★ RISK (PSX)

MEJOR JUEGO PLAYSTATION

MEJOR JUEGO SATURN

MEJOR JUEGO NINTENDO 64

MEJOR JUEGO SUPER NINTENDO

MEJOR JUEGO MEGA DRIVE

MEJOR JUEGO GAMEBOY

MEJORES GRAFICOS

MEJOR MUSICA FX

MEJOR EL MAS ESPERADO

MEJOR MEJOR JUEGO DEL 97

MEJOR JUEGO BEAT'EM-UP

MEJOR JUEGO SHOOT'EM-UP

MEJOR JUEGO PLATAFORMAS

MEJOR JUEGO DE CONDUCCION

MEJOR JUEGO DEPORTIVO

MEJOR JUEGO DE AVENTURA-RPG

MEJOR JUEGO PUZZLE-ESTRATEGIA

MEJOR CONSOLA

Elige tu juego preferido según cada apartado (sólo una respuesta por categoría) y envía este cupón antes del 10 de Marzo a: Ediciones Reunidas S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «SUPER JUEGOS 97».

NOMBRE.....APELLIDOS.....  
 DIRECCION.....  
 POBLACION.....C.P.....  
 PROVINCIA.....TELEFONO.....



## En portada

Klogg es el nombre del malo de la historia. Después de vagar por el espacio, sus huesos dieron a parar al planeta Idznak, el hogar de los Skull Monkeys. Estos seres son unas criaturas singulares con cuerpo de mono y una calavera por cabeza (más o menos como R. DREAMER pero a la inversa). Klogg somete a los Skull Monkeys y planea construir una enorme nave con la que destruir The Neverhood, el planeta de los Klaymen. Este es el argumento de la nueva joya de DREAMWORKS, un plataformas de una calidad jamás vista en **PLAYSTATION**. Su sorpresivo desarrollo, su peculiar sentido del humor y su universo de arcilla componen un conjunto totalmente inédito. Nada menos que más de una veintena de fases y unos 120 subniveles aseguran horas y horas de diversión. Adéntrate en su magia.

### Super nuevo

#### 20 XENOGears

Aunque parece la marca de la última faja pectoral de **THE PUNISHER**, no es sino un nuevo **RPG** de los genios de **SQUARE**.

#### 22 GRANDIA

Tampoco se trata del día del despido de **Doc**, sino de un maravilloso **RPG** en la línea **FINAL FANTASY VII**.

#### 24 ROCKMAN DASH

No es el Megaman que lava más blanco. Se trata de un nuevo experimento de **CAPCOM** en forma de *Free Running RPG*.

#### 30 WINNING ELEVEN 3

Tercera parte de la saga de simuladores de fútbol de **KONAMI**. Si hay algún juego perfecto, tendría que parecerse a éste.

#### 32 TALES OF DESTINY

Un nuevo **RPG** para **PLAYSTATION** heredero del magnífico **TALES OF PHANTASIA** de los 16 bits de **NINTENDO**.

#### 34 SHINNING FORCE 3

Un nuevo miembro de la saga pero que añade un entorno 3D que, al igual que **GRANDIA**, sigue los cánones de **FFVII**.

#### 36 BUBBLE SYMPHONY

La adaptación de una recreativa de **TAITO** protagonizada por Bub y Bob. Un plataformas con la marca de la casa.

#### 52 TETRAISPHERE

El penúltimo invitado de la saga **TETRIS** llega a **NINTENDO 64**. Como podrás comprobar, se riza el rizo del esquema básico de la saga.

#### 58 ALUNDRA

Segunda aproximación al que puede considerarse como el **ZELDA** de **PLAYSTATION**. **NEMESIS** nos cuenta sus secretos.



# sumario

## nº 70



#### 12 YOSHI'S STORY

El nuevo plataformas protagonizado por el «burro mágico» de Mario que aparecerá en España en el mes de Abril.



#### 16 KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

Una creación de **NAMCO** que destaca por su colorido y por recuperar los modos de los plataformas de toda la vida.



## Secciones

### 2 Los mejores del 97

Por si has pasado la página, no olvides mandarnos tu voto para elegir a los mejores juegos del año pasado. Tienes para pensar tu respuesta hasta el 10 de Marzo. Analiza los juegos y vota según tus convicciones.

### 8 NOTICIAS

### 114 MANGA ZONE

### 118 AMIGAMANIA

### 122 A PIE DE PISTA

### 124 LINEA DIRECTA

### 126 INTERNECIO



## A fondo

### 82 NBA PRO 98

KONAMI cambia de nombre a su saga de baloncesto perdiendo rapidez y ganando en dosis de simulación.

### 86 GRAND THEFT AUTO

El polémico éxito de PC de DMA llega a PLAYSTATION conservando toda su violencia. Conviértete en mafioso y atropella abuelas.

### 90 CAOC

Nadie creía posible que el fabuloso título de PLAYSTATION pudiera conservar en SATURN toda su calidad gráfica. Así ha sido.

### 92 TEST DRIVE 4

DE LUCAR nos muestra las virtudes y defectos de la versión acabada del que pudo ser mejor juego de coches de la historia.

### 94 AIR RACE

Originalidad ante todo en este arcade de conducción que sustituye los coches por los más famosos aviones de combate.

### 96 AUTO DESTRUCT

Con un desarrollo parecido a la fase de coches de JUNGLA DE CRISTAL, es una gran combinación entre conducción y arcade.

### 100 RISK

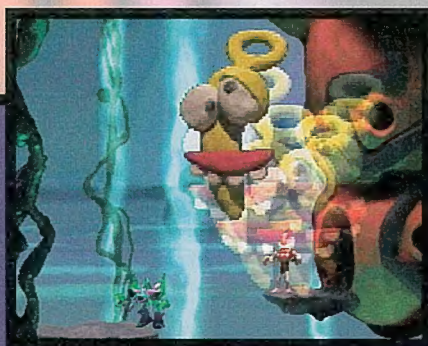
El popular juego de mesa convertido en un excelente juego para PLAYSTATION sin perder ni un ápice de su jugabilidad.

### 102 ARK OF TIME

Una aventura gráfica con textos en castellano que, a pesar de contar con un diseño sobresaliente, tiene sus defectos.

### 106 COURIER CRISIS

Los mensajeros más salvajes protagonizan este curioso arcade de conducción en el que todo vale con tal de llegar a tiempo.



### 70 SKULL MONKEYS

Los creadores de THE NEVERHOOD de PC trasladan su universo de arcilla a un plataformas para PSX. Absolutamente genial.



### 74 NAGANO WINTER OLYMPICS '98

NINTENDO 64 recibe al juego oficial de las Olimpiadas de Invierno. El sello de KONAMI garantiza su calidad.



### 78 WINTER HEAT

Al igual que hiciera con TRACK 'N FIELD, SEGA responde al NAGANO de KONAMI con otro simulador olímpico de invierno.



# SUPERJUEGOS

GRUPO **Z** ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
Secretario del Consejo: Francisco Matosas  
Consejeros: F. Javier López López  
y José Sanclemente Sánchez  
Director General: Dalmau Codina  
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso  
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris  
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García  
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto  
y Javier Bautista

Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,  
Raúl Montón, Lázaro Fernández  
y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)

Maquetación: Belén Díez-España  
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán  
Secretaria de redacción: María de Frutos  
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
Teléfono: (91) 586 33 00

## DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina  
Subdirector General: José Luis García  
Director de Mensuales y Proyectos:  
Damián García Puig  
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares  
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.  
Director Gerente: Mariano Bartivas

## ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.  
Teléfono: (91) 586 33 00  
Producción: Javier Serrano (director),  
Ángel Aranda (jefe)  
Administración: Félix Trujillo  
Tesorería: Ignacio García  
Marketing: Marisa Casas  
Personal: Marily Angel  
Suscripciones: Charo Muñoz  
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

## PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo  
DELEGACIONES EN ESPAÑA  
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,  
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00  
Fax: (91) 586 35 63  
Cataluña y Baleares  
Baileñ, 84, 08009 Barcelona.  
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28  
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.  
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36  
Fax: (96) 352 59 30  
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.  
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33  
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas  
O'Donnell 12. 28009 Madrid.  
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

## DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20  
Benelux: Lennart Ave. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46  
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.  
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99  
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00  
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01  
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91  
Países Nórdicos: Lennart Ave & Associates. Halmstad.  
Tel.: 46 35 12 59 26  
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76  
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09  
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

## Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid  
Impresión y encuadernación: Lerner Printing  
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Baileñ 84  
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34  
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana  
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de  
C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:  
395 pesetas (incluido transporte)  
Depósito legal: B. 17.209-92

Printed in Spain

# press start



**S**i echamos un vistazo hacia atrás para contemplar lo mucho y bueno que nos ha dejado el año 97, seguro que la mayoría de nosotros firmaríamos con los ojos cerrados que este 98 fuera, por lo menos, igual de alucinante. Como eso sólo el tiempo nos lo dirá, será mejor que nos centremos en lo conocido y empecemos a pensar cuáles fueron los juegos y sistemas que hicieron del 97 uno de los mejores años del mundo del videojuego. Nosotros tenemos nuestra opinión pero es la vuestra la que cuenta. Para facilitaros las cosas, os hemos preparado una lista con los más destacados por sistemas, géneros y otros apartados. Rellenadla con vuestra opinión y enviadla a la dirección indicada.

# ASES O





## Editorial

Como ya hicimos el año pasado, ha llegado el momento de conocer quiénes han sido los grandes triunfadores de esta temporada recién finalizada. La decisión, no podía ser de otra forma, os corresponde a vosotros. Para facilitaros vuestra elección, en las páginas 2 y 3 encontraréis una lista con los títulos más destacables y los apartados en que compiten.



Al no haber suficientes consolas instaladas, las *third parties* se dedican a otros soportes. Al no haber juegos, los usuarios se decantan por otros sistemas. Esta es la «pescadilla que se muerde la cola» que sufre SATURN. **MARCOS GARCIA**

## CIFRAS Y LETRAS

Después de la exitosa campaña navideña, es hora de analizar las cifras de ventas que las compañías envían a la prensa. En primer lugar, según SONY ya hay 450.000 **PSX** instaladas en los hogares de España. Estos dígitos pueden sembrar la incredulidad, pero cuando distribuidoras del calibre de ELECTRONIC ARTS ESPAÑA anuncian el agotamiento de su FIFA (unas 82 mil unidades más las que se vendan después de la reposición), todo parece que sí que concuerda. Sin duda ha sido la campaña más exitosa desde el añorado *boom* de principios de esta década, pero por desgracia no todos han comido de ese pastel. Si bien NINTENDO, a pesar de quedarse muy lejos de **PSX**, parece que ha cumplido con sus expectativas de venta, SEGA parece ser la gran derrotada. Los nuevos proyectos (¿nueva consola para Navidad?) en los que está concentrada la compañía japonesa, han hecho que quizá los mejores títulos de esta consola hayan sido retrasados, perdiendo el tirón necesario para cualquier consola como son juegos rompedores. Quizá sea una inversión de futuro, o quizá una metedura de pata.



# EL 97





# noticias

Al contrario de lo ocurrido en otros años, tras la locura navideña las compañías han decidido no tomarse un pequeño respiro y ya están a la gresca con sus novedades para la primavera. A nosotros este nuevo afán laboral nos parece estupendo, y sólo podemos desear que sigan sacando juegos «a todo trapo» y todo el año. Sería la mejor noticia.

## VIRGIN INTERACTIVE

### MASTERS OF TERÄS KASI, STAR WARS LLEGA A LAS MANOS... DE VIRGIN

El juego de lucha en 3D MASTERS OF TERÄS KASI, protagonizado por los personajes de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, será distribuido finalmente en nuestro país por VIRGIN y no por ERBE, como venía siendo habitual en los productos de la saga de LUCAS ARTS. No sabemos los motivos que han provocado este repentino cambio, pero lo que es seguro es que no afectará en absoluto a la distribución.



El carisma de la saga STAR WARS es motivo más que suficiente para que varios miles de seguidores corran a comprar cada producto protagonizado por ellos. En SUPER JUEGOS, de hecho, hay varios.

## SEGA

### SATURN VUELVE A LA CARGA CON NUEVOS E INTERESANTES TITULOS



Parece que la llegada del nuevo año ha aportado nuevas energías a SEGA ESPAÑA, y muy pronto los usuarios de SATURN tendrán una interesantísima lista de juegos con los que saciar sus ansias lúdicas. Además de los muchos títulos que encontraréis en este número, dentro de muy poco tiempo podréis disfrutar de THE HOUSE OF DEAD y de RIVEN. RIVEN es la espectacular secuela del juego de inteligencia MYST, que tantos quebraderos de cabeza nos dio. En cuanto a THE HOUSE OF DEAD, se trata de la esperada conversión de la recreativa del tipo VIRTUA COP que todos conocéis de los salones.

## INFOGAMES

### INFOGAMES DARA EL GRAN GOLPE

La compañía francesa nos acaba de facilitar su lista de lanzamientos para PSX y NINTENDO 64 para los próximos meses. Para PLAYSTATION sacará el programa deportivo SNOW RACER, la conversión del clásico de recreativas SUPER PANG COLLECTION y una nueva entrega del fenómeno Megaman con MEGAMAN BATTLE & CHASE. En cuanto a NINTENDO 64, INFOGAMES nos ofrecerá FIGHTERS DESTINY, un juego de lucha en 3D del que dicen los entendidos que será el mejor del género en esta consola.







Tocando casi todos los géneros, ELECTRONIC ARTS vuelve a la carga con una nueva remesa de juegos. De todo lo mencionado, lo más destacable quizá sea **NEED FOR SPEED 3**, otra entrega de una de las sagas más importantes de EA.

## ELECTRONIC ARTS YA ESTA EN MARCHA NEED FOR SPEED 3

ELECTRONIC ARTS está preparando otra demostración de poderío con una nueva avalancha de títulos para casi todas las consolas existentes. Por empezar por algún lado, para **PLAYSTATION** ya están trabajando en **NEED FOR SPEED 3** y, por lo que hemos podido ver, todo apunta a que será la entrega más salvaje y trepidante de todas. Nuevos modos de juego, un tratamiento gráfico diferente y una jugabilidad alucinante parecen ser las piedras angulares de este nuevo proyecto. Otros juegos para esta consola serán el programa de estrategia **DARK OMEN**, el videojuego de acción basado en los dibujos animados **REBOOT** y la aventura en perspectiva isométrica **DIABLO**. Para **SATURN**, ya están terminadas las versiones de **NBA Live '98** y **NHL '98**.

## PROEINSA



## DEATHTRAP DUNGEON, EL RIVAL MAS SALVAJE DE LARA CROFT

Programado por EIDOS para **PLAYSTATION**, **DEATHTRAP DUNGEON** se presenta como una de las alternativas más interesantes al fantástico **TOMB RAIDER 2**. Ambientado en el medioevo, esta aventura comparte algunas cosas con el juego de CORE, pero le añade unas dosis mayores de acción, más salvajismo y la posibilidad de vivirse desde el punto de vista de dos personajes distintos. Gráfica y técnicamente es una verdadera maravilla, y dicen que sus dimensiones son aún más enormes que las de **TOMB RAIDER 2**.

## BANDAI

## EL FENOMENO TAMAGOTCHI LLEGA TAMBIEN A GAME BOY

La popular mascota virtual que revolucionó el mundo del entretenimiento el pasado año, tiene desde ahora una versión para la portátil de **NINTENDO**. Aunque en muchos aspectos es igual al original, el juego de **GAME BOY** incorpora novedades como la posibilidad de bautizar a nuestras mascotas o de criar tres de ellas a la vez. También encontraréis opciones de juego nuevas, competiciones con otros huevos y la originalidad de que, en **GAME BOY**, nuestros progresos se salvan automáticamente al apagar tu **GB**.



## CINE



## MORTAL KOMBAT ANNIHILATION, LA LEYENDA CONTINUA

La nueva incursión cinematográfica inspirada en la saga de videojuegos **MORTAL KOMBAT** con actores reales, llegará a **España** en Abril. En esta entrega los efectos especiales por ordenador se han potenciado increíblemente y, ahora, unidos a las artes marciales, nos ofrecerán uno de los espectáculos más impresionantes del cine de acción. Muchos de los actores repiten, pero en esta ocasión hallaréis interesantes incorporaciones en esta fantástica producción que ahora ha contado con muchos más medios.



## PLAYSTATION

### PASADO Y FUTURO SE DAN LA MANO EN PSX CON PSYGNOSIS



Como todos sabéis, la compañía británica no es de las que gustan vivir de las rentas o repetir el esquema de algunos de sus éxitos una y otra vez sin apenas

cambios. PSYGNOSIS casi siempre apuesta por lo más difícil y novedoso. Decimos casi porque, con la versión para **PSX** del clásico de 8 y 16 bits SENTINEL, romperán una lanza por los programas de siempre. Este divertidísimo título y BLAST RADIUS, un shoot'em-up parecido a COLONY WARS pero con un planteamiento más arcade, llegarán a **España** a partir del próximo mes de marzo.



## UBI SOFT

### TONIC TROUBLE, UNA OBRA MAESTRA PARA NINTENDO 64



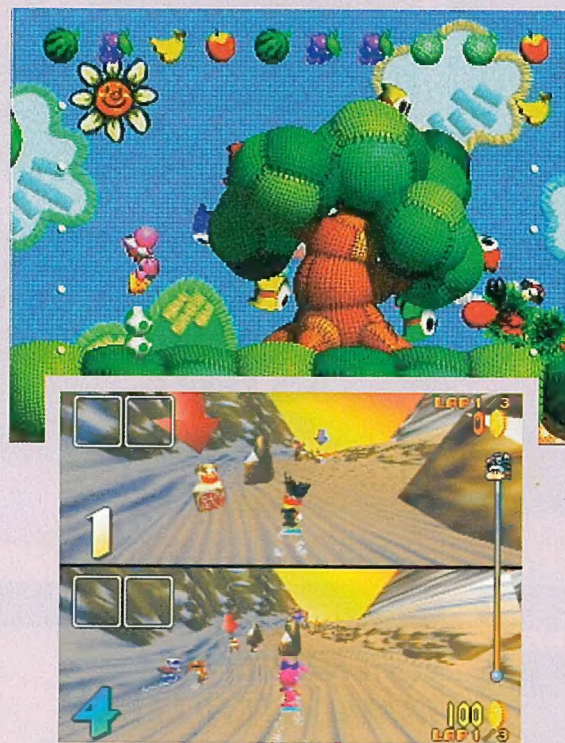
La compañía UBI SOFT está trabajando en una idea que puede convertirse en la sensación de **NINTENDO 64** en el género de plataformas. Se llama

TONIC TROUBLE, tiene un cierto parecido con RAYMAN y una calidad gráfica absolutamente excepcional en la que destaca el hecho de que todo esté en alta resolución. Muchos aspectos de este esperado TONIC TROUBLE permanecen aún en secreto, pero todo apunta a que tendrá unas dimensiones mastodónticas y la jugabilidad de los grandes clásicos de plataformas.

## NINTENDO

### JUEGOS PARA TODOS LOS SISTEMAS

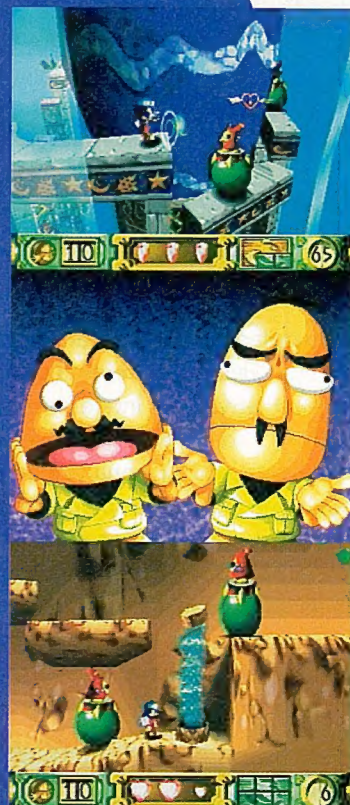
Los responsables en **España** de dicha compañía hacen todo lo posible para que sus sistemas tengan novedades. Así por ejemplo, a lo largo de los próximos tres meses los poseedores de **NINTENDO 64** verán la llegada del juego de habilidad TETRISPHERE, del programa SNOWBOARDS KIDS y del esperado juego de plataformas YOSHI'S STORY. Para **SNES** tendrán TIMON & PUMBA, una colección de minijuegos protagonizada por personajes de EL REY LEON. Por último y para **GAME BOY**, tendrán las novedades de los PITUFOS 3 y POCKET BOMBERMAN.



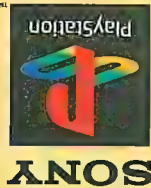
## SONY

### PLAYSTATION ARRASA TODAS LAS PREVISIONES DE VENTAS EN ESPAÑA

Ya empiezan a salir algunas cifras de ventas y, aunque no tenemos aún las de otras compañías y sistemas, estamos por declarar directamente a **PLAYSTATION** como la gran vencedora de esta pasada campaña navideña. Esto, que en otras circunstancias sería un tanto arriesgado decirlo, se debe a sus mareantes cifras: 450.000 consolas (contando las ya instaladas) y, nada menos, que 65.000 FINAL FANTASY VII. Desde aquí les felicitamos por este auténtico éxito. En lo que se refiere a sus próximas novedades, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA sacará a principios de primavera los juegos de NAMCO KLONOA y POINT BLANK. KLONOA es un plataformas estilo PANDEMONIUM, y en cuanto a POINT BLANK, se trata de la conversión de la recreativa de disparo y del segundo juego que utiliza la pistola **G-Con 45**. Otros títulos de SONY serán FLUID, la versión europea del título conocido en **Japón** como DEPTH, y TREASURE OF THE DEEP, una fantástica aventura submarina que cautivará a los amantes de los juegos con muchas y variadas misiones.







Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

Exclusivo para PlayStation

Todo el PODER ΔΟΧ□ en tus MANOS

No le des más vueltas.



figura 2



figura 1



No le des más vueltas.

Todo el PODER ΔΟΧ□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102



SONY



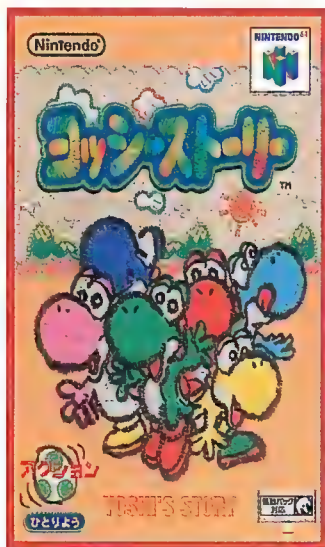
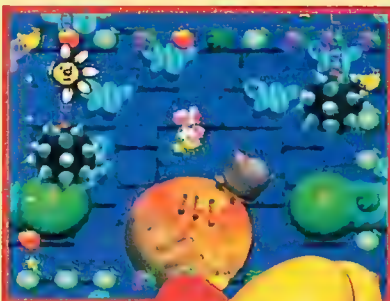


# made in japan

**Yoshi's Story**, el cartucho más esperado de **NINTENDO 64** junto a **BANJO KAZOOIE** y **ZELDA 64: OCARINA OF TIME** apareció en tierras japonesas a finales del pasado mes de Diciembre, y no hemos podido evitar la tentación de conseguirlo para contaros las maravillas que encierra este cartucho de 128 Megabits que debutará en nuestro país en Abril. Por fin tenemos ante nuestros ojos el primer plataformas clásico en 2D para **N64**.

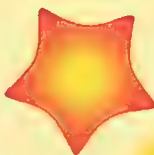


En la primera fase del juego no tendremos demasiadas complicaciones para reunir las 30 preciadas piezas de fruta que nos catapultarán al segundo escenario. Si libráis al peculiar perro que se encuentra encadenado a un poste de madera os mostrará el camino correcto a seguir y algunos secretos de la fase como los corazones gigantes.



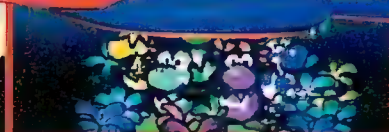
## YOSHI'S

Nada más introducir el cartucho en la consola y ponerla en marcha seremos sorprendidos con una delirante cancioncilla que nos obligará a pulsar Start rápidamente para jugar.



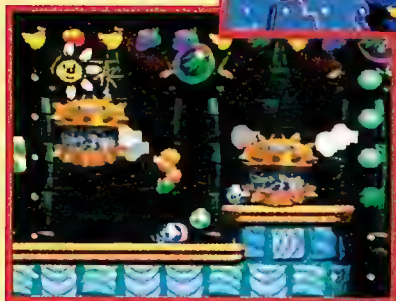
El verano pasado todos teníamos la esperanza de poder compartir las fechas navideñas con **Yoshi's Story**, uno de los cartuchos más esperados de la temporada. Pero poco a poco las noticias que nos llegaban de **Japón** nos hacían presagiar que tendríamos que esperar algunos meses para tomar contacto con la última obra de **Shigeru Miyamoto**, aunque en

esta ocasión sólo aparece como supervisor del producto. **Yoshi's Story** no es la segunda parte de **Yoshi's Island**, ni siquiera nos recordará a él en su desarrollo, porque se ha optado por un desarrollo algo más básico y acorde con el tipo de público al que va dirigido el juego en **Japón**. Este cartucho de 128 Megabits nos ofrece un despliegue au-

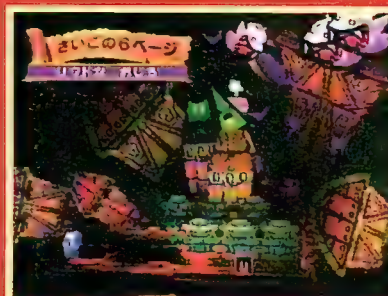


**Intro.** Poco que reseñar en una *intro* que no pasará a los anales del videojuego como una de las mejores. Una colección de cuatro pantallas semiestáticas y la aparición de nuestros seis Yoshis son el pobre bagaje de un cartucho de 128 Megabits que podía haber dado más de sí en este apartado.





**Seis Mundos.** Yoshi's STORY consta de 24 fases repartidas en seis mundos. Quizá la única pega es que tan sólo tendremos que completar seis de estas fases para finalizar el juego. Por eso los muchachos de NINTENDO nos han preparado algunas sorpresas como encontrar los tres corazones gigantes que nos abrirán nuevos caminos o el *handicap* de recoger 30 melones por fase para alargar la vida del juego.



**Nintendo 64**

# Yoshi's STORY

dióvisual sin precedentes en el terreno bidimensional, con un entorno gráfico delirante y psicodélico y que nos demuestra la calidad creativa de sus grafistas. Todos los personajes han sido renderizados, y los escenarios parecen salir de nuestro televisor y convertirse en texturas reales en las que no se nota la resolución y en los que se emplean varios planos de *scroll* para resaltar su peculiar estilo gráfico. En la versión japonesa se logran 60 *frames* por segundo. Los niveles más agradecidos son el de la jungla, el escenario de los motivos bordados y la tela vaquera y los pasajes submarinos. El control de Yoshi se realiza a través del mando analógico y es perfecto. En cuestión de segundos saltaremos, lanzaremos nuestra lengua y arrojaremos los famosos huevos de Yoshi con gran precisión. Afortunadamente, el factor jugabilidad sigue siendo uno de los más cuidados por NINTENDO. Yoshi's STORY cuenta con 24 fases repartidas en seis episodios. Para finalizar el juego tan sólo tendre-

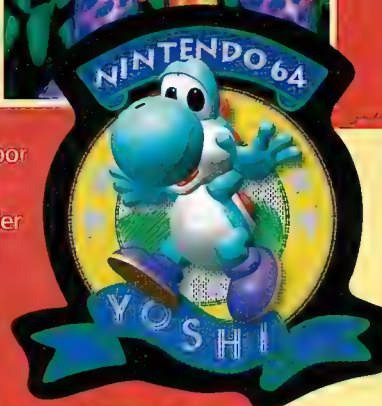
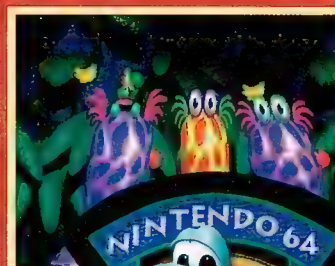


**SUPER**  
**Information**

GRATUCHO 128 MEGABITS • PRODUCTOR: NINTENDO • PROGRAMADOR: NINTENDO



# made in japan



Al igual que en el clásico de **SUPER NINTENDO YOSHI'S ISLAND**, en esta versión de 64 bits utilizaremos los huevos de Yoshi, con perdón, para acabar con los enemigos. Procurad no quedaros nunca sin estos huevos o lo pasaréis muy mal.

14



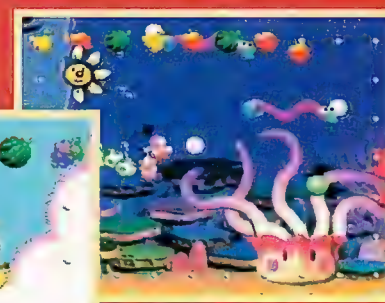
**Flora y fauna.** Las criaturas que saldrán a nuestro paso en **Yoshi's Story** son de lo más variado, pintoresco y original. En las pantallas de abajo podréis observar una pequeña colección de algunos de estos seres que en más de una ocasión os harán soltar auténticas carcajadas. El ingenio de los desarrolladores y grafistas de **NINTENDO JAPON** ha vuelto a crear un bestiario antológico e inimitable.



El amedrentador de calabazas flamígero intentará asustaros en la fase del volcán. Un buen huevazo en pleno rostro y ya está.



Este dragón os permitirá viajar en su calido lomo a cambio de que le libréis de los numerosos enemigos que vuelan por la zona.



mos que completar una por episodio, aunque podremos variar la ruta y acceder a nuevas fases si nuestra habilidad y perspicacia nos lo permiten a la hora de encontrar corazones gigantes. La primera impresión a la hora de jugar es que **Yoshi's Story** es ligeramente corto, sobre todo si tenemos en cuenta, además de las exiguas seis fases, que una vez que recojamos 30 piezas de fruta daremos por concluido el nivel, pudiéndonos terminar el juego en muy poco tiempo. Así que tendremos que exprimir un poco más el juego y acceder a sus secretos, como encontrar los tres corazones gigantes de cada fase o recoger 30 melones. Otro aspecto interesante del juego es la incomparable banda sonora, extraña donde las haya, en la que se mezclan todo tipo de estilos musicales. El **Rumble Pak** una vez más se convierte en el rey de la fiesta, y convertirá las partidas con **Yoshi's Story** en un cúmulo de vibraciones lúdicas dignas de mención. Y esto es a grandes rasgos el primer contacto con la versión japonesa de **Yoshi's Story**, un juego que incorporará bastantes mejoras y novedades en la versión americana y europea y que peca de ser algo corto y facilón, aunque sigue demostrando la aptitud de **NINTENDO** a la hora de programar sus juegos. En **Yoshi's Story** impera la cantidad sobre la calidad, pero tendrá que sufrir cambios importantes en la dificultad si quiere convertirse en el clásico que habíamos soñado.

THE ELF



# SHADOW MASTER

THE POST-APOCALYPTIC ARCADE



TRADUCIDO Y  
DOBLADO AL  
CASTELLANO

[www.psychosis.com](http://www.psychosis.com)



PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Shadow Master, the Shadow Master logo, Psychosis and the Psychosis logo are trademarks and © 1999-7 of Psychosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.



# made in japan

PlayStation

Aunque todas las miradas depositadas en NAMCO se dirigen al esperadísimo TEKKEN 3, la factoría de sueños japonesa nos ha vuelto a sorprender con un gran plataformas con entorno vectorial repleto de colorido y preciosistas escenarios que está causando furor en Japón. Su nombre: **KAZE NO KLONOA**

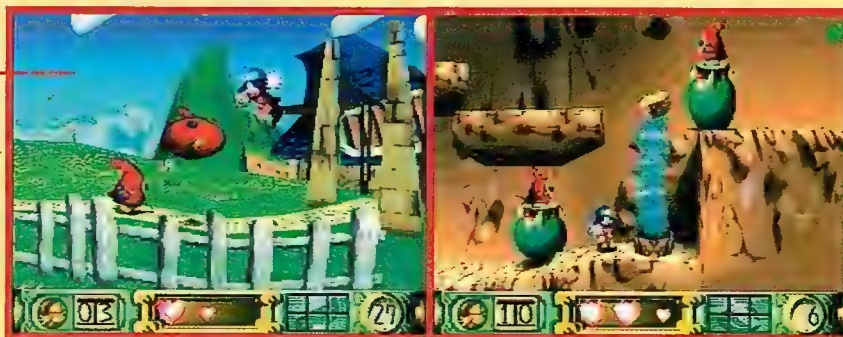


**Intro.** En la *intro* podremos observar maravillados el grado de perfección que ha alcanzado NAMCO en este apartado. La animación con que ha sido dotado Klonoa, el protagonista del juego, en las secuencias CG le convierten en una criatura casi real. En esta secuencia nuestro simpático gato «orejesco» se encuentra un extraño anillo que de pronto cobra vida convirtiéndose en su nuevo amigo Hupo, un ser esférico procedente de Phantomile, el país de los sueños. A partir de ese momento Hupo pasará a convertirse en el poderoso arma de Klonoa con el que podrá atrapar a los enemigos y lanzarlos en cualquier dirección, o utilizarlo para realizar un doble salto de gran utilidad.

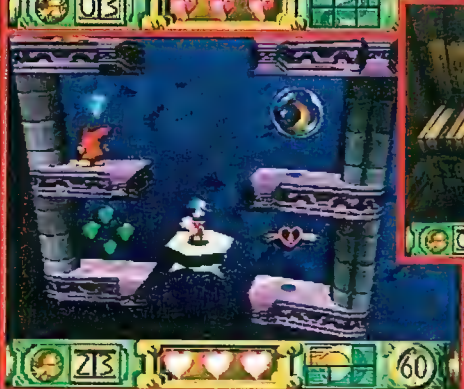
Desde el pasado 11 de Diciembre nuestros siempre envidiados amigos japoneses tienen la oportunidad de disfrutar con la penúltima, de momento, creación de NAMCO (la última ha sido el esperado RPG TALES OF DESTINY), un colorista arcade de plataformas llamado **KAZE NO KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE**. Los próximos lanzamientos de NAMCO tras estos dos lanzamientos serán PAC MAN GHOST ZONE y su majestad TEKKEN 3, aunque seguro que los magos de Namco se sacan algo de su inagotable chistera. **KLONOA** utiliza un soberbio *engine* vectorial a 60 *frames* por segundo (en la versión NTSC por supuesto) para recrear un plataformas de puro desarrollo bidimensional en el que tendremos un camino marcado de principio a fin, con sus correspondientes variaciones y rutas a elegir, y que nos llevará por los más ingeniosos y preciosistas decorados poligonales que hayáis podido imaginar jamás. La representación gráfica del simpático protagonista y los enemigos menores se realiza con *sprites* normales y corrientes para darle ese toque de plataformas clásico y más carismático en 2D. Muchos pensaréis que **KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE** puede resultar un arcade limitado o excesivamente lineal. O aún peor, puede acudir a vuestra intrincada mente la traumática imagen del infame y limitado PANDEMONIUM (la segunda parte del *bluff* norteamericano es totalmente patética). Pero nada más lejos de la reali-

# KLONOA

Las primeras fases nos servirán de entrenamiento para conocer y depurar las técnicas ofensivas y defensivas de Klonoa. No os dejéis cautivar por los bellísimos escenarios.







La variedad gráfica de las 14 fases que posee KLONOA es impresionante, y ningún escenario os recordará a otro visto anteriormente. Como prueba de ello aquí tenéis algunos momentos cumbre de este sobresaliente título.

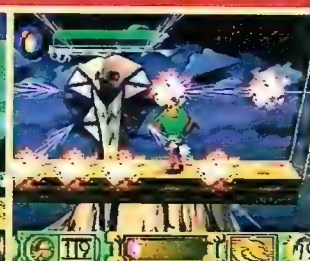
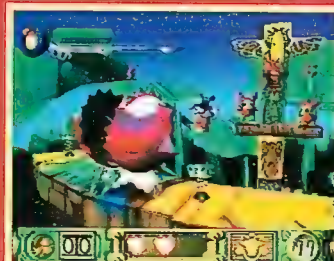
dad. Estamos hablando de NAMCO, y eso significa la más alta calidad en cualquiera de sus apartados, y KLONOA no iba a ser menos. Todo en KLONOA ha sido realizado para que entre por nuestros ojos y nos transporte a un alegórico mundo de fantasía en el que cada escenario, personaje y situación derrocha colorido, ingenio y encanto por los cuatro costados. Desde el primer momento en que observéis la *intro* y comience la primera partida os daréis cuenta a qué me estoy refiriendo. Klonoa, el protagonista, es una especie de gato con largas orejas articuladas; su ayudante, Hupo, una simpática y esférica criatura del onírico reino de Phantomile, un mundo imaginario formado por los sueños de todos los mortales. Hupo se convertirá en el amigo y arma de Klonoa, y con él podrá capturar a la mayoría de los enemigos y lanzarlos contra otros seres, utilizarlo como doble salto para acceder a altas plataformas o salvarse de una caída en un salto mal calculado. El control del personaje en todas sus acciones es perfecto, y tan sólo utiliza dos botones del *pad* (para este juego no hace falta más), trayéndonos a la memoria pasajes de nuestros juegos favoritos de plataformas, pero en esta ocasión engalanados por alegres texturas y un mágico universo que



**Super Final Bosses.** Al final de cada una de las seis fases normales de KLONOA nos enfrentaremos a una gigantesco enemigo de impresionante factura técnica y plástica. La gran imaginación de los programadores y grafistas de NAMCO ha dotado a estos engendros vectoriales de una riqueza de patrones de ataque sin precedentes. Acabar con el primero no es muy difícil, pero a partir del segundo tendréis que agudizar vuestro ingenio para encontrar su punto débil y exterminar su barra de energía. La fase 7 esconde tres *Final Bosses* más.

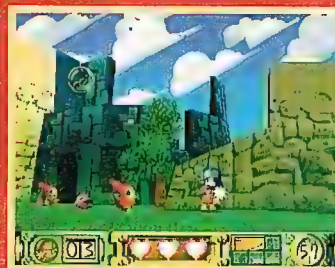
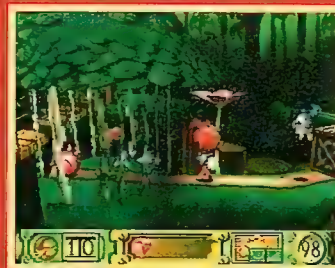
### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR NAMCO  
PROGRAMADORA NAMCO





# made in japan



チューボー 歌姫レフィスに月の形のペンダント...  
かえってじゅちゃんに聞いてみようよ!

Durante todo el juego seremos recompensados con numerosas secuencias de diálogos de ambos protagonistas con el resto de personajes del juego. Las voces con que se ha dotado a cada uno de ellos son realmente graciables.

18

para nada resulta frío y artificial pese a estar formado por polígonos. Como no podía ser de otra forma, la factoría NAMCO ha dotado a **KLONOA** de una banda sonora de ensueño que alcanza tintes épicos en las escenas dramáticas del juego, y muy en especial en la *extro* final, donde más de uno dejará escapar una lagrimita de emoción al observar las imágenes y escuchar el emotivo sonido del piano que las acompaña. Sin duda estamos ante una de las mejores secuencias finales creadas para un videojuego. **KLONOA:**

**DOOR TO PHANTOMILE** posee un total de siete fases, llamadas *Vision* en esta ocasión. Las seis primeras constan de dos subniveles cada una y un alucinante *Final Boss*. Y digo alucinante porque tanto la recreación gráfica como los patrones de ataque y la manera de acabar con ellos son muestra del buen hacer y el cariño con que NAMCO ha

## KLONOA

afrontado este ambicioso proyecto, porque hacía mucho tiempo que no nos obsequiaba con un juego de plataformas. En la séptima fase el desarrollo cambiará por completo, y tendremos que enfrentarnos a tres *Final Bosses* de manera consecutiva para poder asistir a la brillante secuencia del final. De momento no os contaré nada más (siempre digo lo mismo y acabo destripando el

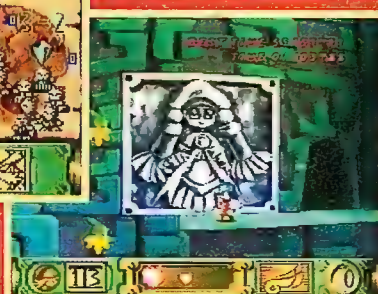
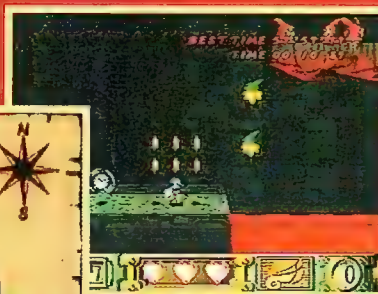
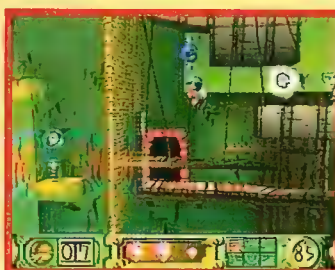
juego, lo siento), porque quiero dejar algo para cuando aparezca el juego en **España** el próximo mes de Marzo o Abril. Tan

sólo añadiré al respecto que al acabar el juego seremos recompensados con un difícilísimo modo *extra* y algunas sorpresas más. Los amantes de los juegos de plataformas están de enhorabuena, porque NAMCO ha creado una de las obras maestras del género. Os espero dentro de poco tiempo en Phantomile... **THE ELF**

**Extra Mode.** Una vez completadas las siete fases de **KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE** tendréis acceso a este curioso mapa donde encontraréis un nuevo y difícil modo extra con un mapeado exclusivo y la posibilidad de volver a jugar la fase que nos apetezca del juego para encontrar los 150 diamantes que se esconden en cada una de ellas. ¿Qué sorpresa nos aguardará al completar la fase *Extra Vision*?



Esta pantalla aparecerá una vez que hayáis completado las siete fases principales de Klonoa. En ella accederéis al modo Extra.



El desarrollo de muchas de las fases que encontraréis en **KLONOA** os obligarán a recorrer el escenario una y otra vez en busca del ítem o switch correspondiente. Los programadores de NAMCO han conseguido así romper la linealidad inherente a este tipo de juegos.





# BIENVENIDO






## NIGHTMARE

## CREATURES

Enfrentate a tus peores pesadillas



Todo el PODER     en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SONY



©Nightmare Creatures Kalisto Technologies 1996-1997. Nightmare Creatures is a trademark of Kalisto Technologies. Published by Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

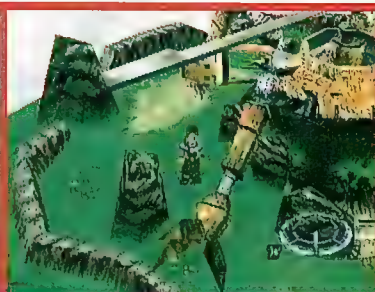
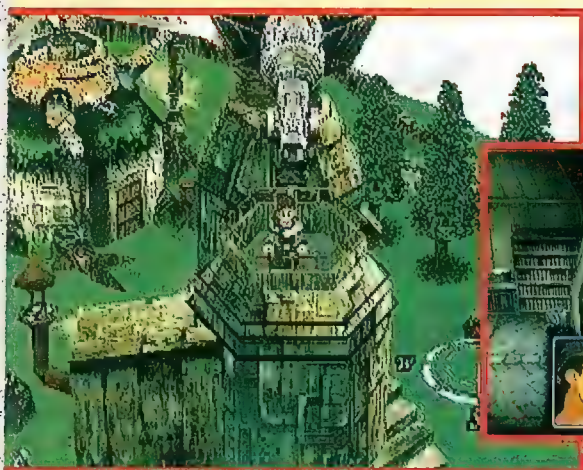
TBWA



# made in japan

PlayStation

Cuando todavía no nos hemos recuperado de las excelencias de FINAL FANTASY VII, los muchachos de SQUARE tienen preparadas algunas sorpresas, como los recién estrenados en el mercado japonés CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON y FRONT MISSION ALTERNATIVE, o los futuribles a muy corto plazo: BUSHIDO BLADE 2, SOUKAIGI, PARASITE EVE y el juego que ahora nos ocupa y preocupa, XENGEARS.



En nuestra primera incursión fuera del poblado donde comienza el juego tendremos que llegar hasta lo más alto de la montaña. Cuando volvamos por la noche al pueblo nos llevaremos una gran sorpresa...

## Combo combates



Con claras reminiscencias al modo de combate del inolvidable CHRONO TRIGGER, los enfrentamientos en XENGEARS nos permitirán hasta un máximo de tres personajes en nuestro bando. Los desarrolladores del juego no se han conformado con recrear las típicas batallas de un RPG, y en esta ocasión los protagonistas podrán efectuar golpes especiales contra los enemigos. Para realizar estas espectaculares sucesiones de golpes tendremos que pulsar los botones del pad como si de un juego de lucha se tratase. Estos golpes aumentarán en eficacia y belleza plástica a medida que avancemos en el juego y vayamos adquiriendo experiencia. Este sistema tan peculiar le confiere a XENGEARS cierta exclusividad que hará que los numerosos combates contra el enemigo se conviertan en uno de los más grandes alicientes que tienen el juego.

# XEN



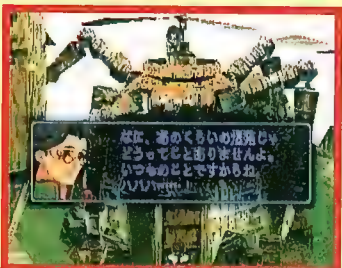


**E**l próximo 11 de Febrero los usuarios japoneses de **PLAYSTATION** tendrán una nueva excusa para lanzarse a la calle en busca del penúltimo lanzamiento de **SQUARE**, un nuevo y prometedor **RPG** llamado **XENOGears**. Para esta súper producción que ocupará 2 CD's, **SQUARE** ha utilizado a un *staff* de veteranos ilustres en el que destacan nombres legendarios, como el director **Tatsuya Takahashi** (**FFIV**), el productor **Mitsuo Tanaka** (**SEIKEN DENSETSU/SECRET OF MANA**) o el músico **Yoneda-san** (**CHRONO TRIGGER**). A estos insignes personajes hay que unir al célebre diseñador de personajes **Kunihiko Tanaka**, a **Junya Ishigaki** (encargado del diseño de los *mecha robots*) y a **PRODUCTION IG**, creadores de las animaciones de **GHOST IN THE SHELL** y que han realizado también las numerosas secuencias *anime* de **XENOGears**. La recreación gráfica de **XENOGears**, excepto los personajes y enemigos que son *sprites* en 2D, es totalmente vectorial y podremos ro-

tar a nuestro antojo los asombrosos escenarios que se desplazarán ante nuestros ojos con la perfección más absoluta jamás vista en **PLAYSTATION** (mucho mejor que en el mapa general de **FFVII**), uniéndose a la moda iniciada por **VANDAL HEARTS** y sus discípulos **FF TACTICS**, **GRANDIA** o **SHINING FORCE III**. Los combates también presentan suculentas innovaciones, como la posibilidad de hacer *combos* con el *pad* como si de un juego de lucha se tratase, y que logra recrear movimientos y acciones en los enfrentamientos con el enemigo de esas que ponen los pelos de gallina y la piel de punta (creo que lo he dicho al revés, pero también vale). Sin olvidarnos por supuesto de los combates a bordo de gigantescos *mecha robots*, que también son una auténtica pasada tecnolúdica. De momento no se sabe si aparecerá en el mercado occidental, pero la asombrosa calidad que atesora obligará a **SONY** y a **SQUARE**, al menos, a pensárselo muy seriamente.

THE ELF

En esta acogedora habitación nuestro protagonista se relaja plasmando sus más salvajes sueños en forma de sugerentes obras pictóricas.

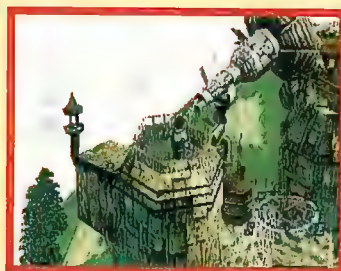
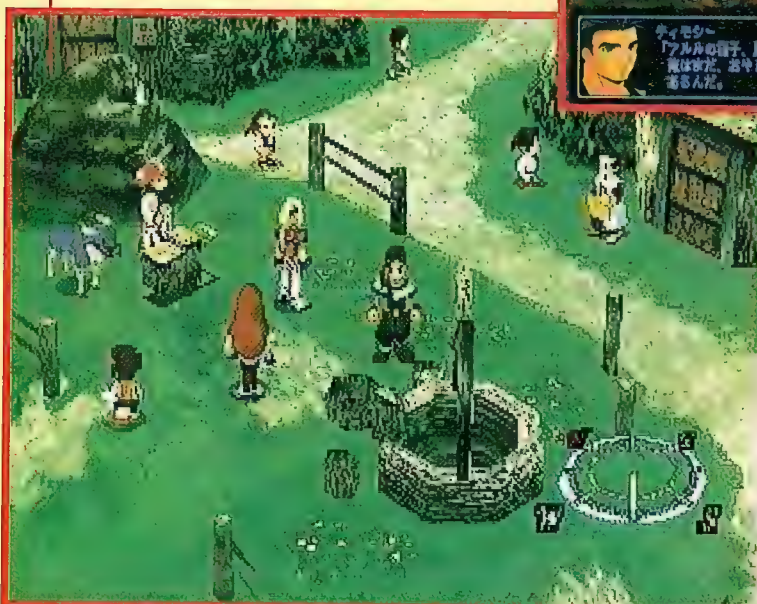


# XENOGears

## SUPER Information

FORMATO: CD-ROM  
PRODUCTOR: SQUARESOFT  
PROGRAMADOR: SQUARESOFT

La calidad gráfica de **XENOGears** y el sorprendente engine 3D que se encarga de mover el escenario con absoluta perfección le convierten en uno de los juegos más perfectos hasta la fecha. **SQUARESOFT** se está convirtiendo título a título en la mejor compañía del mundo.



## Combates con robots

Además de los combates clásicos por turnos, otro de los grandes alicientes de **XENOGears** es la posibilidad de introducirnos en gigantescos *Mecha Robots* para enfrentarnos a otros brutos mecánicos. El diseño de los robots ha corrido a cargo de **Junya Ishigaki**.

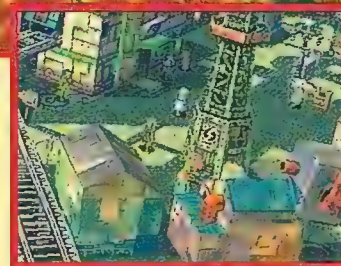
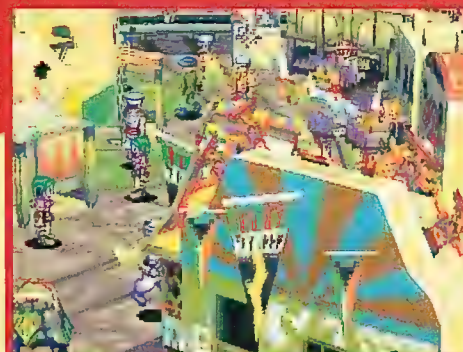




# made in japan



Con los ojos abiertos de par en par observamos atónitos lo que sucede en el televisor. Las imágenes se mueven con una suavidad increíble, los escenarios parecen pintados a mano (sin embargo son texturas), la música parece llegar de otro mundo... ¡Esto no puede ser **SATURN**! No se trata de ningún sueño, sino que estamos viendo uno de los **RPG** más maravillosos de todos los tiempos. Su nombre es **GRANDIA**, y es la obra maestra para **SATURN** de **GAME ARTS**.



Esta pantalla refleja la magnificencia gráfica de este juego, repleto de escenarios de una calidad que jamás habíamos podido imaginar: un deleite para nuestros ojos.

22

Saturn

# GRANDIA

SUPER Information

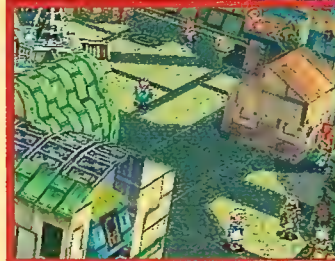
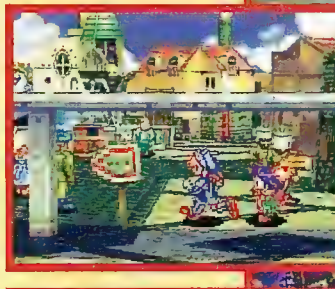
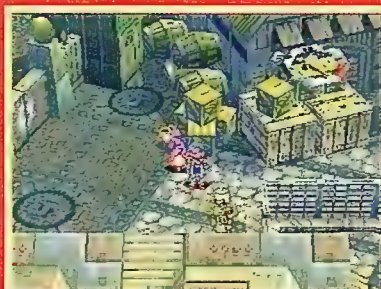
FORMATO 2 CD-ROM

PRODUCTOR ESP

PROGRAMADOR GAMEARTS

## Aventura Epica

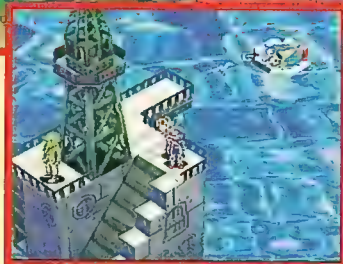
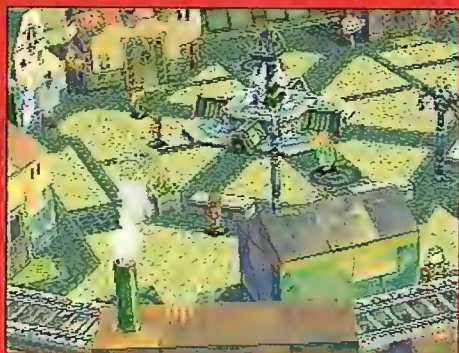
Si buscabais un juego en **SATURN** de las proporciones de **FINAL FANTASY VII**, **GRANDIA** es lo que estabais esperando. Dos compactos y más de 100 mundos os esperan. Tres años y medio ha necesitado **GAME ARTS** para programarlo y tú vas a emplear horas y horas de juego para poder completarlo, algo que provocará quebraderos de cabeza, desesperación y diversión.



El colorido, variedad y diseño de los escenarios nos hace olvidar que estamos ante un juego con gráficos tridimensionales, todo un logro de los grafistas y programadores del juego.

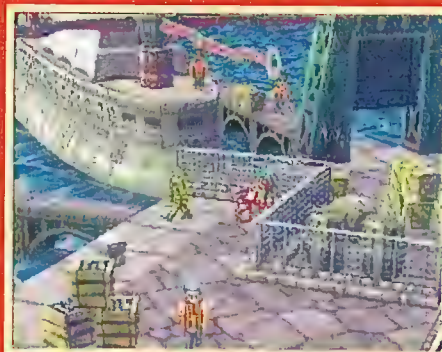
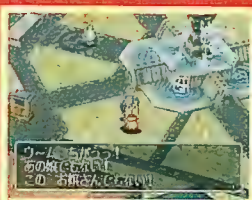






## Batallas sin tregua

En **GRANDIA** los combates también constituyen una delicia para los sentidos. El sistema de combate se realiza en tiempo real, lo que quiere decir que si no contraatacamos, nos pueden atacar continuamente. Además, al tiempo que utilizamos las magias, podemos realizar *combos* en los ataques.

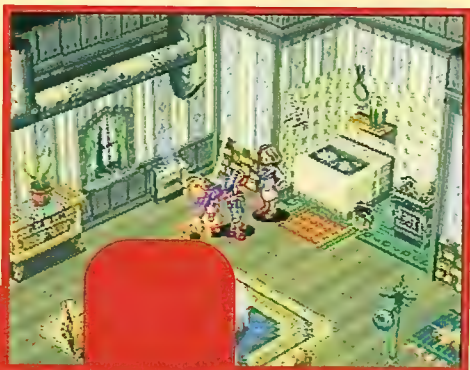


**H**ace casi dos años que estamos oyendo hablar de **GRANDIA**, pero la historia se remonta nada menos que a los tiempos en los que **GAME ARTS** era uno de los principales productores de juegos para **MEGA CD**. En esta época el equipo nipón empezó a concebir el juego que iba a desterrar a todos los **RPG** al olvido. El tiempo pasaba rápido, y las excesivas limitaciones gráficas y técnicas de **MEGA CD** no ayudaban a que el proyecto prosperara. Por suerte para los programadores, la hora de **SATURN** estaba cerca, y por fin el juego se iba haciendo realidad. Tres años y medio después, **GAME ARTS** lanza a la calle **GRANDIA**, y pueden lograr que olvidemos todo lo que hemos visto hasta ahora en este género. Utiliza un motor en 3D bastante similar al que empleó **CLIMAX** en **DARK SAVIOR**, sólo que con una suavidad y detalles que nos hacen pensar en un juego con los escenarios dibujados a mano, y no en algo que esté formado por texturas. Este *engine* mezcla hábilmente gráficos en 3D para los decorados con *sprites* en alta reso-



lución para los personajes, creando un entorno francamente increíble. La perspectiva de la acción es isométrica, pero podemos rotar los escenarios y cambiar las vistas a nuestro gusto. Si el apartado gráfico ya es de suyo, estos chicos no se han quedado cortos en cuanto a la ambientación sonora se refiere. En primer lugar, de la música se han encargado **Two-Five**, los compositores de la genial banda sonora de **LUNAR**, el otro gran **RPG** de **GAME ARTS**. Los responsables de los efectos de sonido son nada menos que **LUCAS-FILM SOUND**, que recientemente se encargaron de este mismo apartado en la nueva película de **JURASSIC PARK**. Por último, los fans de **DRAGON BALL** reconocerán la voz del actor que dobla a **Krillin** en la serie japonesa. Aún no se sabe a ciencia cierta si este increíble juego va a llegar a nuestro país. Esperemos que no nos obliguen a elegir entre **GRANDIA** o **SHINING FORCE III** como a los americanos, porque sería una lástima perderse alguna de estas dos obras maestras. Pero si nos dan a elegir, preferimos quedarnos con el **RPG** de **GAME ARTS**, ya que es de lo mejorcito que jamás vimos en una consola de 32 bits.

THE PUNISHER





# made in japan

PlayStation

Los fastos del décimo aniversario de **Rockman**/**Megaman** parecen no tener fin. El último episodio ha sido la aparición de una nueva saga basada en el robotín de CAPCOM, en la que los gráficos *bitmap* dejan paso a un impresionante universo 3D.



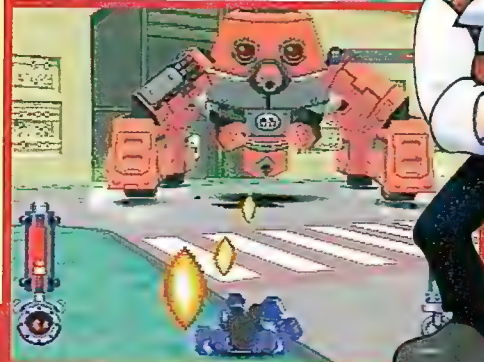
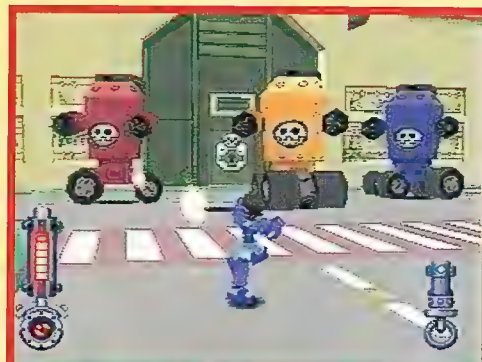
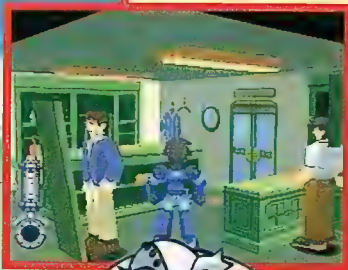
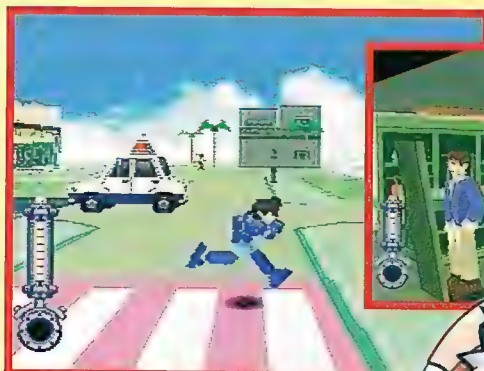
Rockman es capaz de combatir con denuedo y arrojo contra todo tipo de bestias mecánicas, pero sólo la huida puede salvarle al toparse en una tienda de discos con la banda sonora de **MENUDO ES MI PADRE**.



## SUPER Information

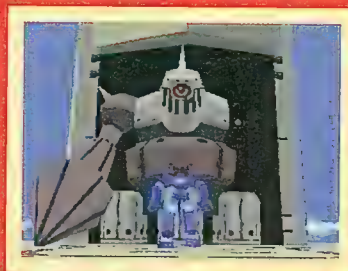
FORMATO: CD-ROM  
PRODUCTOR: CAPCOM  
PROGRAMADOR: CAPCOM

# ROCKMAN DAS





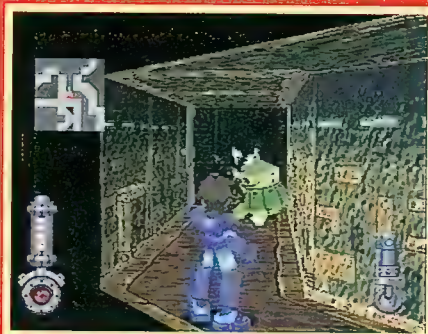
**S**i para RESIDENT EVIL CAPCOM acuñó un nuevo término, el *Survival Horror*, la primera aventura tridimensional de **Rockman/Megaman** ha recibido el apelativo de *Free Running RPG*, y supone un punto y aparte en la historia de este simpático personaje, que acaba de cumplir diez años de existencia. El desarrollo 2D de las sagas ROCKMAN y ROCKMAN X da paso en **ROCKMAN DASH** a un impresionante universo poligonal, mucho más complejo y suave que el visto en ROCKMAN BATTLE & CHASE (de inminente lanzamiento en **Europa**). Tanto a nivel estético como argumental, **DASH** no tiene absolutamente nada que ver con las otras sagas ROCKMAN, presentando a un nuevo villano, Tizel Bon, y nuevos aliados, como el robotín Data o la estilizada Roll Kiasuket. El desarrollo es igualmente novedoso. Con una perspectiva de juego bastante parecida a la de **TOMB RAIDER**, **ROCKMAN DASH** combina



elementos arcade con tintes *RPG*, ofreciendo al jugador una libertad total de movimientos, que en el caso de la ciudad se traduce en poder incluso entrar en las tiendas y las casas. Gráficamente el juego es sorprendente, con personajes de gran tamaño (los jefes son gigantes), capaces de expresar todo tipo de emociones. Los escenarios, aunque no llegan a competir en calidad de las texturas con otros títulos para **PSX** como **XENOGears**, son de lo mejorcito que se ha visto hasta ahora en la máquina de **SONY**, sobre todo en la ciudad. La única pega que plantea esta nueva obra maestra de CAPCOM es, una vez más, el idioma nipón, algo que por suerte no tendremos que sufrir si finalmente llega a comercializarse en Occidente. Por ahora se habla de un nuevo nombre, **MEGAMAN NEO**, pero nada de fechas. A **Estados Unidos** llegará (donde este personaje es idolatrado por millones de usuarios) antes del verano. A **Europa**, ni se sabe.

NEMESIS

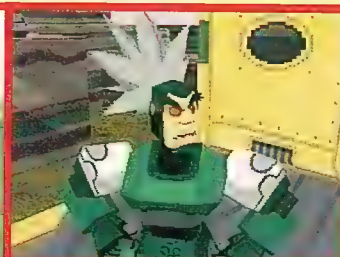
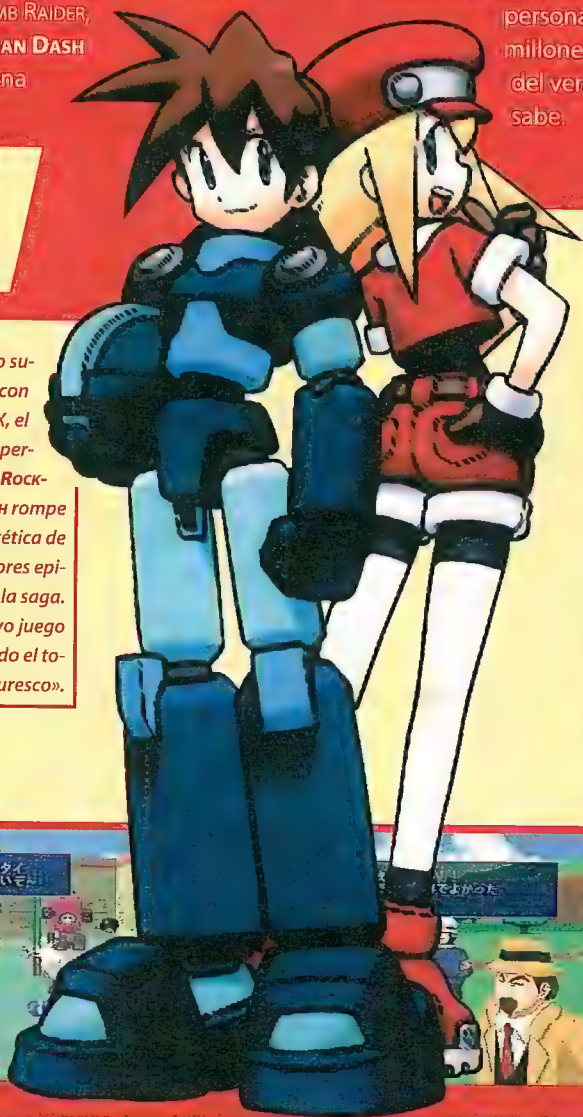
Dado lo reciente de su lanzamiento en tierras niponas, todavía se desconoce el nombre que recibirá **ROCKMAN DASH** en Occidente. Se barajan varios nombres, como **MEGAMAN LUZIL**, **FURRIEL CONEJO** VAJILLAS o **TENIENTE PERLAN**. ¿Cuál será el definitivo?



## En la variedad está el gusto

La mecánica de **ROCKMAN DASH** concentra en un mismo juego elementos de *RPG* con el desarrollo de un arcade de plataformas. Algo así como **TOMB RAIDER** pero hablando con gente, comprando y optimizando armamento, yendo de tiendas y solventando unos cuantos misterios. El resultado, para el que CAPCOM ha acuñado un nuevo término, *Free Running RPG*, no puede ser más espectacular. Vertiginosos planos de cámara al más puro estilo **Hollywood**, y personajes dotados de una expresividad pocas veces vista en un juego de consola, hacen de **DASH** un verdadero deleite para los sentidos. Cuando salga en inglés y sepamos de qué van los diálogos ya será la bomba.

Tal y como sucediera con **ROCKMAN X**, el diseño de personajes de **ROCKMAN DASH** rompe con la estética de los anteriores episodios de la saga. En este nuevo juego se ha elevado el tono «caricaturesco».





made in japan  
japan



Hace un año y medio que no se sabía nada de ellos, pero uno de los equipos de programación emblemático dentro del mundo de las consolas vuelve con otro juego completamente original y revolucionario. Hemos de reconocer que las primeras imágenes de este **BURNING RANGERS** nos dejaron bastante perplejos, ya que no parecía un juego propio del SONIC TEAM y sí uno de tantos juegos de acción para **PLAYSTATION**. La realidad es muy distinta, ya que este juego oculta muchas sorpresas y muy ardientes. ¡No os queméis!

Saturn



«Look manga»

Hacia mucho tiempo que la gente del SONIC TEAM no nos obsequiaba con un juego tan «chinesco» como éste.

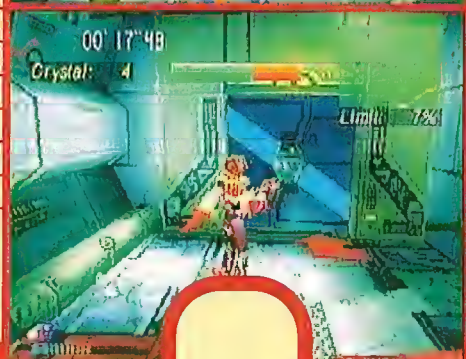
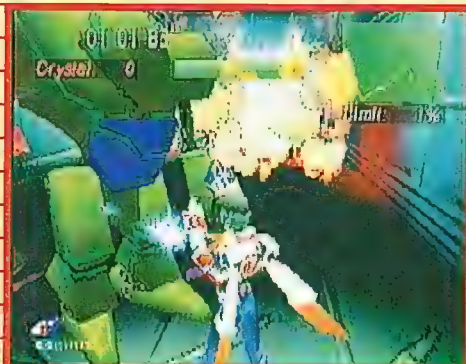
# BURNING RANGERS

SUPER  
Information

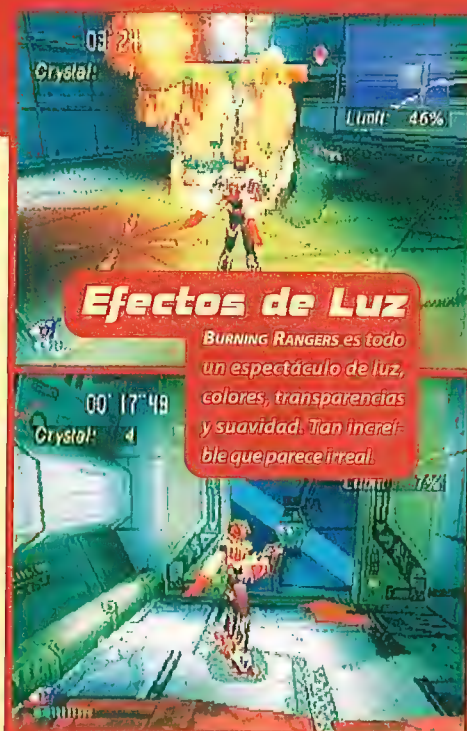
FORMATO: CD-ROM  
PRODUCCIÓN: SEGA  
PROGRAMADOR: SONIC TEAM

**H**ay que reconocer que los juegos del SONIC TEAM siempre causan una sensación de extrañeza la primera vez que se ven. NIGHTS nos pareció rarísimo *a priori*, y después resultó ser uno de los mejores juegos de la historia. No sabemos si **BURNING RANGERS** logrará este mismo éxito, pero méritos no le faltan. **BR** es un juego de acción frenética en el que tendremos que meternos en la piel de una unidad de bomberos futuristas, que deberán luchar contra una peligrosa banda de pirómanos. En la historia de los videojuegos han habido bastantes juegos de bomberos. Desde la divertida recreativa FIRETRAP hasta juegos como FARENHEIT, FIREMEN o el más reciente Rosco McQUEEN, todos han intentado captar con mayor o menor fortuna la emoción y riesgo de los heroicos actos del cuerpo de bomberos. **BR** supone otra vuelta de

tuerca al tema, ya que se ha situado la acción en el futuro. De ahí que los bomberos van equipados con trajes biocánicos que les permitirán realizar impresionantes saltos y evitar caer en las llamas. Los personajes están dotados de inteligencia propia, y gracias a ella saltarán para no caer al vacío y evitarán las llamas. De los cinco protagonistas del juego tan sólo dos son los seleccionables, el resto aparecerán durante las fases para ayudarnos. Los gráficos son ciertamente increíbles, a pesar de que los programadores se han limitado a mejorar el *engine* de NIGHTS y dotar al juego de efectos casi impensables unos meses atrás, como transparencias, efectos de luz, etc. Otra cosa que nos va a dejar helados son los efectos de sonido, sobre todo en lo que se refiere a la radio. Durante la acción ésta no parará de dar-







## Efectos de Luz

BURNING RANGERS es todo un espectáculo de luz, colores, transparencias y suavidad. Tan increíble que parece irreal.



## Originalidad

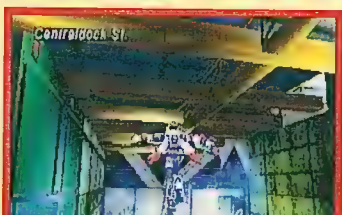
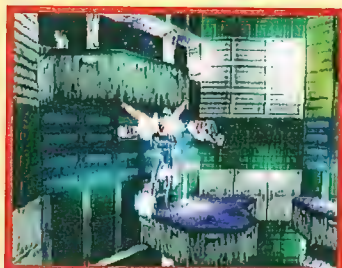
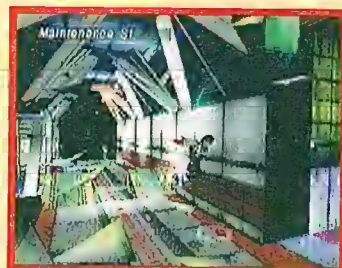
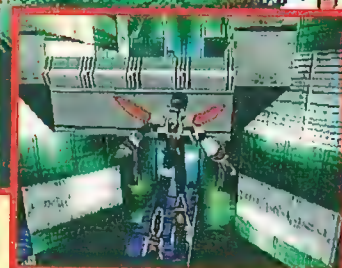
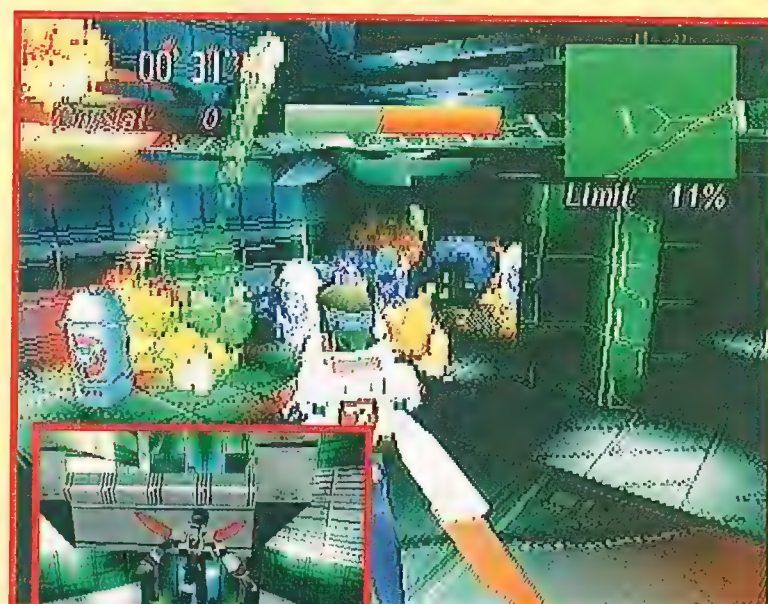
Aunque el tema de los bomberos ya ha sido usado, este arcade introduce nuevas perspectivas de acción.



nos instrucciones de lo que debemos de hacer, y nos avisará de los peligros. Lo que nos diga la radio dependerá exclusivamente de lo que hagamos, ya que no tenemos la obligación de tomar un camino fijo en las fases. Por el comunicador escucharemos además los progresos del equipo y en algunos momentos tendremos que ir en su ayuda. Si a estas magnificencias técnicas le sumamos una plétora de niveles y misiones de la más variada índole y unos decorados de realización sobresaliente, tendremos un auténtico bombazo.

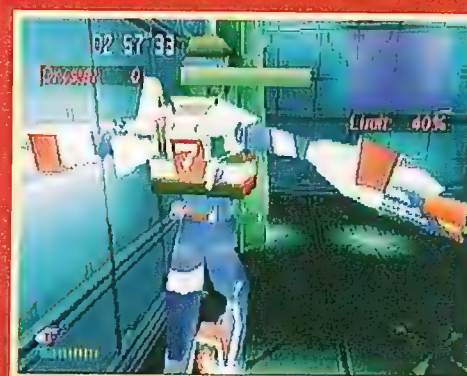
BR es uno de los pocos arcades del SONIC TEAM que no recurre a personajes tipo DISNEY, sino que tiene a unos protagonistas que podrían ser los héroes de cualquier buen manga que se precie. De hecho la estética del juego ya es muy «mangaka», y sólo tenéis que ver las instantáneas de la *intro* para confirmarlo. Una introducción que, dicho sea de paso, es fantástica, como lo son las canciones que incluye el compacto, que serían la envidia de cualquier lista de éxitos. Los próximos meses tendréis toda la información de este juegazo, del que aún nos queda mucho por ver (se encuentra en una fase de realización de un ochenta por ciento). Sin duda aún nos tendrá reservadas muchas e interesantes sorpresas.

THE PUNISHER



## Llamaradas

Uno de los efectos más impresionantes de BURNING RANGERS es sin duda el fuego, que en este juego se comporta casi como en la realidad. En algunos lugares observaremos como las paredes van tomando paulatinamente un intenso color rojo. Cuando ocurra esto más vale que empecemos a correr, ya que esa pared estallará surgiendo de su interior agresivas llamaradas. Mas vale que estéis atentos, porque el fuego nunca bromea.





# made in japan

Como de costumbre, después de la conversión de **SAMURAI SPIRITS 4** para **SATURN** y su cartucho de RAM, SNK se centra en ofrecer a los usuarios de **PLAYSTATION** la mejor versión posible, incluyendo alguna que otra mejora en sus opciones y su jugabilidad. Por algo es «Special».



**PlayStation**

A fin todos los usuarios de **PLAYSTATION** tienen la ocasión de explotar al máximo la entrega más jugable y menos jugada de la saga **SAMURAI SPIRITS/SHODOWN**, debido a la dificultad de encontrarla en los salones recreativos. Como novedad con respecto a la anterior entrega, la jugabilidad ha sido bestialmente aumentada, hasta el punto en el que poseemos tres maneras de usar nuestra barra de *Super*, bestiales *combos* al estilo **KILLER INSTINCT** de hasta 14 golpes, o mil maneras de combinar ambas cosas. Por suerte, poseemos la opción *Master Arts* dentro del modo *Practice*, que nos enseñará a hacer todo tipo de virguerías tales como *combos* infinitos y demás burradas parecidas. En cuanto a personajes, Jubei, Charlotte y Cham Cham han vuelto a las andadas desde su última aparición en **SS 2**, y como novedad, los mellizos del agua y del fuego, los opuestos Kazuki y Sogetsu Kazama. SNK al fin ha logrado pillarle el truquillo programando para **PLAYSTATION**, y aquí queda demostrado... ¡y sin cartucho de RAM!

DOC

**SUPER**  
**Information**

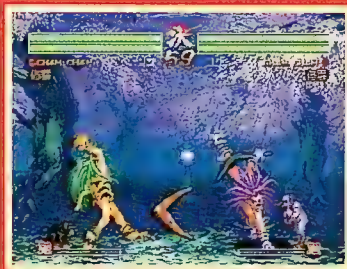
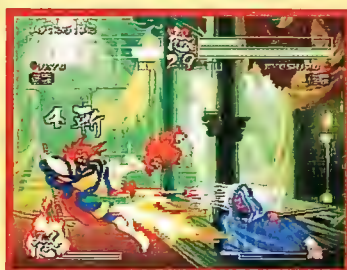
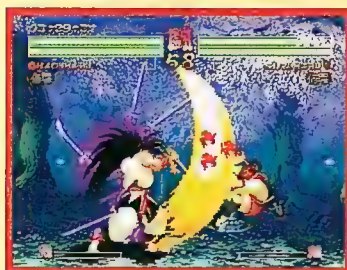
FORMATO CD-ROM

PRODUCTOR SNK

PROGRAMADOR SNK

# AMAKUSA'S

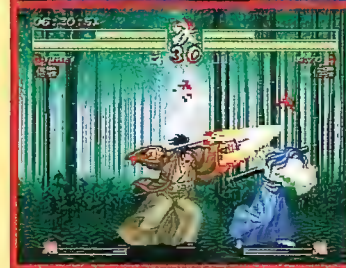
# REVENGE SPECIAL



## La venganza más especial

Supuestamente, y para suplir la gran falta de *frames* de animación (que en este juego ni se notan), SNK tiene la cos-

tumbre de añadir ciertos detalles que hacen que sus conversiones para **PSX** destaquen sobre las demás. En este caso han hecho volver a Cham Cham (aparecida tan sólo en **SS 2**) a sus andadas como luchadora (aunque sólo en modo **VS**) y han añadido el modo *Master Arts*.







Dian Wei

Diao Chan

Zhang Fei

Xiao Xun

Guo Jiao

Lu Bu



# 三國無雙

## DYNASTY WARRIORS

El juego de combate basado en la historia real



Lu Bu

Lu Xun

Cao Cao

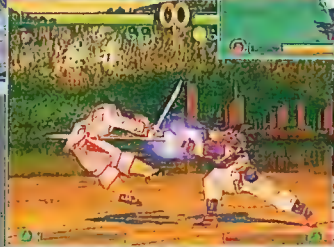
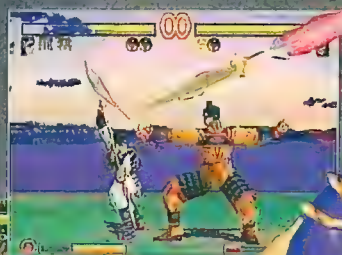
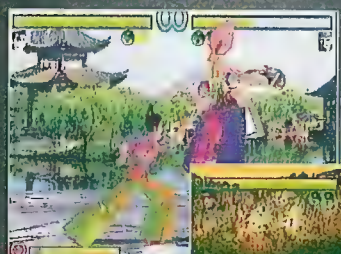
Zhou Yu

Galzean Yu

Xu Zhen

- Basado en guerreros legendarios que pelearon para unir la China del tercer siglo.
- Conviértete en el emperador de toda China tras vencer a tus enemigos.
- Jugabilidad ultra rápida y suave: 60 frames por segundo.
- 10 luchadores más 2 personajes secretos.
- 7 modos diferentes de luchar.

¡Dynasty Warriors es un Beat 'em up que se sale de lo normal!  
(Super Juegos - Enero de 1998)



KOEI

Distribuidor:  
Collos  
INFOGRADES

<http://www.koeigames.com>



Wu Xun



www.koeigames.com

PRIMA'S  
SECRETS  
OF THE GAMES



# made in japan

ISS Pro, la versión europea de Winning Eleven'97, fue el juego de fútbol más aclamado del pasado año tanto por la crítica como por los miles de aficionados que agotaron sus existencias en las tiendas. Ahora, acaba de salir en Japón la versión del 98 y, aunque parezca difícil, hay que reconocer que Konami ha vuelto a superarse con este Winning Eleven 3.



**D**espués del éxito de ventas alcanzado por ISS Pro en **España**, seguro que muchos de nuestros lectores estarán ya frotándose las manos con la aparición de la tercera entrega en **Japón** del fútbol de KONAMI para **PLAYSTATION**. Si hay suerte y ocurre como en la vez anterior, en muy pocos meses tendremos su correspondiente adaptación, con selecciones nacionales y algunos retoques más, para el resto del mundo.

Esta nueva entrega de la liga japonesa presenta algunos pequeños cambios con respecto a las versiones anteriores y que afectan, sobre todo, al apartado gráfico y a la jugabilidad. Técnicamente parece un poco más depurado en el tema de las animaciones de los jugadores, cuenta con un número mayor de cámaras (algunas de ellas con interesantes efectos de zoom) y unos movimientos aún más suaves y logrados. Los jugadores, por ejemplo, están a mitad de camino entre los del ISS PRO y los de **NINTENDO 64**, es decir, que ahora son menos poligonales y cuadradotes aunque también un poco menos detallados. Para completar la oferta, se han efectuado algunos cambios en los estadios que ahora son más espectaculares en su diseños y tienen hasta enormes banderas entre el público.

## SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

Pero donde encontraremos las diferencias más interesantes será en su jugabilidad. Nuevas rutinas en los porteros y en las defensas, nuevas posibilidades de pase al hueco, mejores aperturas por banda y unos niveles de dificultad mucho más exigentes, añaden, a lo ya conocido, importantes dosis de diversión y toda la magia que queráis echarle a vuestro fútbol. Además, al mejorarse los movimientos de los jugadores resulta

# WINNI

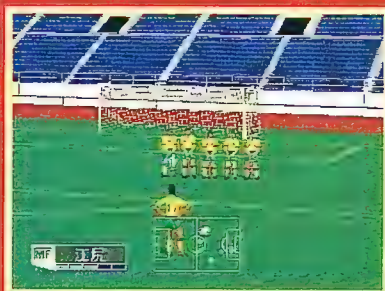


## Lo que el ojo no veía

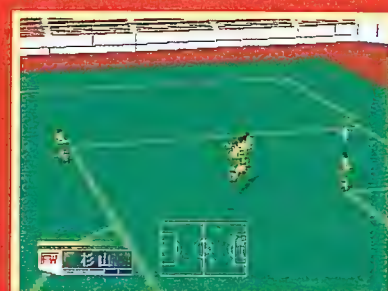
Además de algunas interesantes novedades en jugabilidad, en Wining Eleven 3 podréis contar ahora con nuevas perspectivas de juego. Cuatro de ellas son parecidas a las ya conocidas, es decir, laterales desde mayor o menor distancia, pero ahora encontraréis una desde el fondo. La verdad, es que las tradicionales más lejanas siguen siendo las más claras y vistosas pero, como en la variedad está en el gusto, no viene mal otra toma. Desde los fondos, se leen mejor las defensas pero se calculan peor las distancias.







Aunque no deja de ser una curiosidad más, este nuevo modo de juego puede resultar bastante útil para sacar ventaja en los niveles más duros.



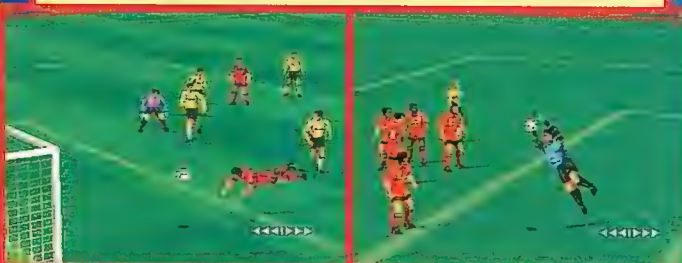
## Entrenamiento

Una de las novedades de Winning Eleven 3 es la incorporación de un modo Training al estilo de aquellos que vimos en las versiones de 16 bits. Aquí, podremos practicar jugadas a balón parado o movimientos de jugadores, saques de corner y de faltas e, incluso, saques de banda. Aunque a muchos esta opción les pueda parecer una

simple anécdota, lo cierto es que estos aspectos del juego son fundamentales para ganar algunos partidos. Meter una falta directa en competición es casi un milagro pero si practicáis un poco o buscáis jugadas de toque veréis como la cosa merece la pena. Aquí ya hemos encontrado nuestras propias triquiñuelas para burlar las barreras y defensas pero seguro que vosotros lograréis las vuestras.



Además de algunas tácticas nuevas y realmente curiosas, en esta versión se ha incluido más información sobre los jugadores y nuevos estilos de juego para activarlos durante el juego.



En esta edición, encontraréis algunos clubes nuevos pero la mayoría son los de siempre. Salinas y Beguiristain están en dos de los fuertes... pero, por desgracia, no en el mismo equipo.

PlayStation

# WINNING ELEVEN 3



mucho más sencillo regatear a los contrarios o superarlos en carrera tras un potente cambio de ritmo. En dos jugadores contra la máquina se pueden lograr cosas tan alucinantes y bellas que hasta **Valdano** y **Cappa** tendrían problemas para narrarlas sin sollozar y besarse entre festivos abrazos. Pero si además de jugar amistosos, ligas, copas, partidos *All Stars*, torneos de penalties y cositas por el estilo, **WINNING ELEVEN 3** nos permite entrenar las jugadas, los saques de corner y los «friquis», seguro que más de uno se une a la pareja hispano-argentina en su amorosa celebración. Si por último, para colmo de nuestra felicidad, da la casualidad de que somos familiares, amigos o ex-vecinos de **Julio Salinas** o **Txiqui Beguiristain**, estallaremos de gozo al saber que podremos reencontrarnos con ellos al estar presentes en sendos equipos japoneses. En fin, **WINNING ELEVEN 3** tiene muchas razones para emocionar a todos los aficionados al buen fútbol. Un golazo por toda la escuadra.

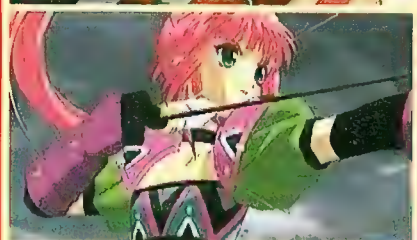
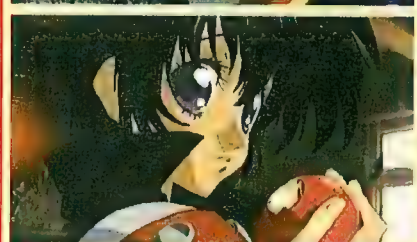
DE LUCAR



made in japan

PlayStation

Después de la gran acogida en tierras japonesas del mítico TALES OF PHANTASIA en **SUPER FAMICOM**, NAMCO deleita a los usuarios de **PLAYSTATION**, dos años después, con **TALES OF DESTINY**, la esperada secuela.



## Intro

Sin duda uno de los apartados más sobresalientes de **TALES OF DESTINY** es su fastuosa y perfecta *intro*. La sorprendente animación y la bellísima composición cantada en japonés la sitúan como una de las secuencias de introducción más logradas de **PLAYSTATION** junto a la de **WILD ARMS** y **GHOST IN THE SHELL**.

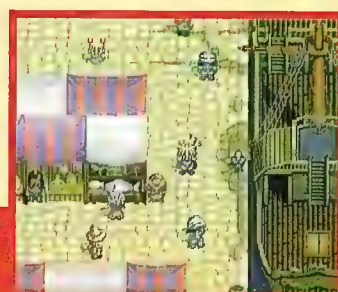
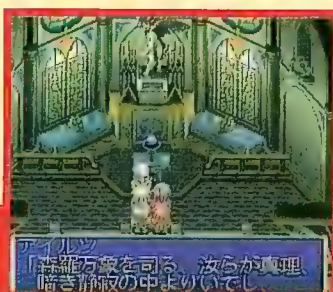
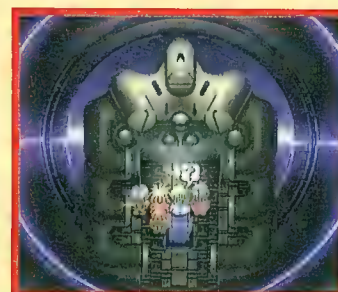
No sería justo hablar de **TALES OF DESTINY** sin recordar a su antecesor, un cartucho de 48 megas llamado **TALES OF PHANTASIA** creado para **SUPER FAMICOM**, que a mediados de 1995 maravilló a todo **Japón**, acaparó las más altas puntuaciones internas de **NINTENDO** y elevó la calidad técnica de los **RPG** a unos límites insospechados en 16 bits. La belleza de sus gráficos ensombrecería hoy en día a muchos **RPG** legendarios de 32 bits, su melodía de presentación totalmente cantada sorprendió a todos los que miraban con desconfianza el cartucho, y su sólido desarrollo maravilló a los amantes del género. Por si esto fuera poco, el novedoso y espectacular sistema de combates (poseía hasta diez planos de *scroll*)

le alejaban del típico enfrentamiento por turnos y convertía los numerosos encuentros con el enemigo en algo más emocionante. El pasado 23 de Diciembre apareció en **Japón** la esperadísima versión **PLAYSTATION** acompañada por un soberbio manual y unos bonitos *profiles* de los cinco protagonistas. **TOD** comienza a cautivar-nos con una *intro* antológica y una composición cantada (un claro homenaje a la versión **SUPER FAMICOM**) que puede considerarse como una de las tres más brillantes jamás compuestas para una consola con CD ROM. Tras esto accedemos a la pantalla de presentación con *scroll* incluido y claras reminiscencias de **TALES OF PHANTASIA**, que dará paso a las típicas opciones y

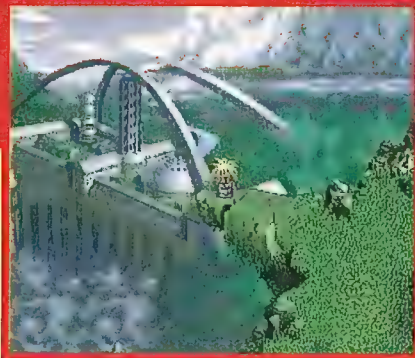
# TALES OF

## SUPER Information

FORMATO: CD-ROM  
PRODUCTOR: NAMCO  
PROGRAMADOR: NAMCO







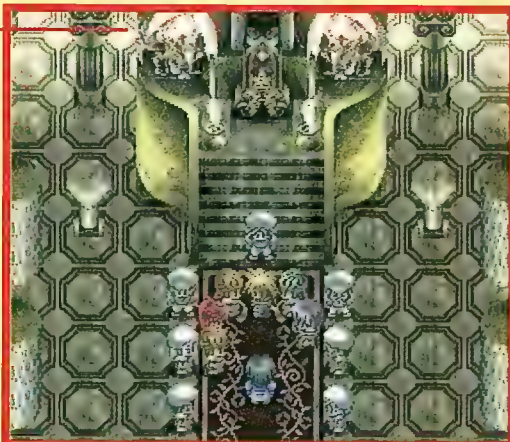
el clásico menú musical de la serie y en el que encontraremos un total de 92 melodías. El diseño de los personajes en esta entrega para 32 bits ha corrido a cargo de **Mutsumi Inomata** (recordad que en **SUPER FAMICOM** fue **Kosuke Fujishima**). Los más de 200 enemigos diferentes y el nuevo mapa en 3D (adiós al efectivo *Mode 7*) bautizado como *Global Sphere Map* y en el que veremos a los miembros de nuestro grupo gracias al *Active Party Window*, se convierten en las novedades más importantes de **TOD**. Pese a ser una secuela de **TOP**, en este nuevo capítulo no encontraremos ningún vínculo con el primer episodio, por lo menos a nivel desarrollo, ya que a nivel gráfico es casi un fiel reflejo del legenda-

rio cartucho de 48 megas, incluso en los combates, aunque en esta ocasión el formato en CD ROM permita algún que otro alarde audiovisual pero sin perder en ningún momento el dulce sabor del original. ¿Se deberá también esto a la posible y prometida versión **NINTENDO 64** del juego? ¿Se habrán utilizado parte de los gráficos de un hipotético segundo cartucho para **SUPER FAMICOM**? Son dudas difíciles de resolver aunque en presencia de un juegazo como **TALES OF DESTINY** son sólo anécdotas y quizá la única pregunta que debemos hacernos ahora es si podremos disfrutar de este RPG en **Europa**. Como dije en aquella ocasión, de ilusiones, sueños y fantasía también se vive.

THE ELF

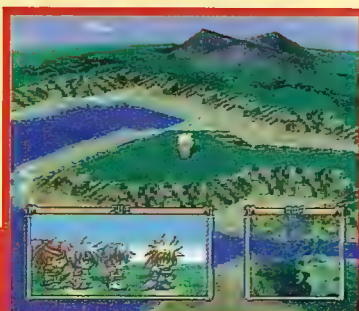
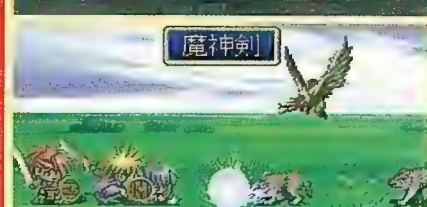
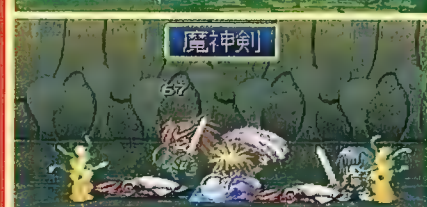
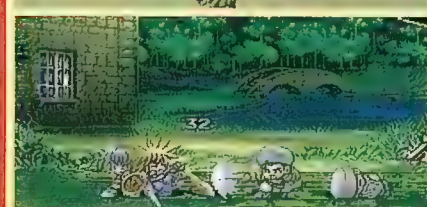
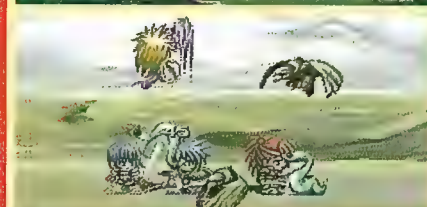
# DESTINY

El argumento de **TALES OF DESTINY** no tiene nada que ver con el de su antecesor en 16 bits, pero la representación gráfica de los bellos escenarios y los originales combates siguen fieles al original de 1995.



## Combates 2D

Los combates en **TALES OF DESTINY** son muy similares a los de la entrega de **SUPER FAMICOM**. En esta ocasión se ha mejorado ligeramente el sistema de combate, que ahora recibe el nombre de *Enhanced Linear Motion Battle (E-LMB)* y en él controlaremos las acciones de nuestros personajes a través del *pad* y de un completo menú. Aunque la frecuencia de enfrentamientos es excesiva, será muy necesario ir subiendo nuestra experiencia y la de nuestros *Swordians* (espadas con inteligencia) para no ser sorprendidos por enemigos de gran poder ofensivo.

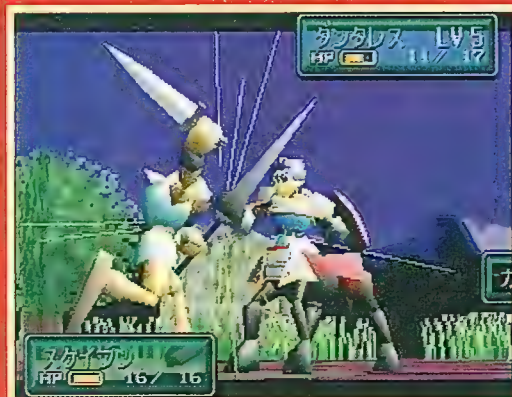
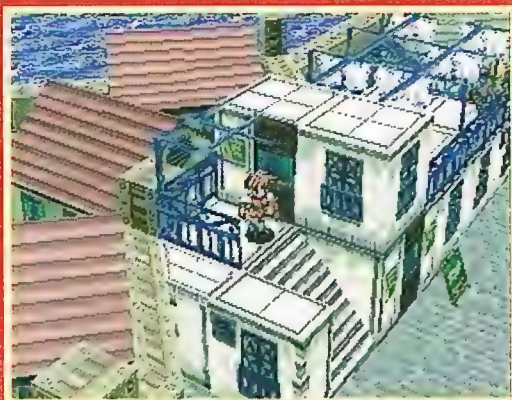




made in japan  
in japan  
SHINING

Saturn

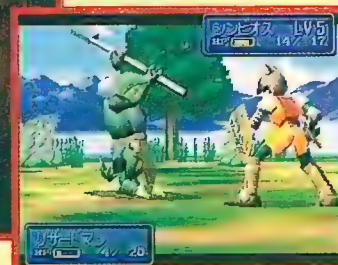
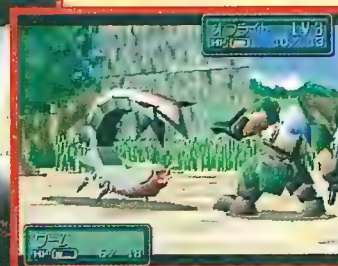
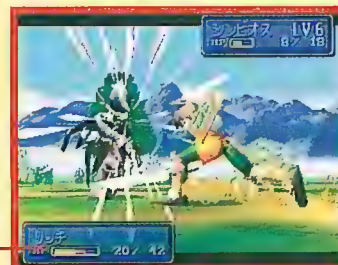
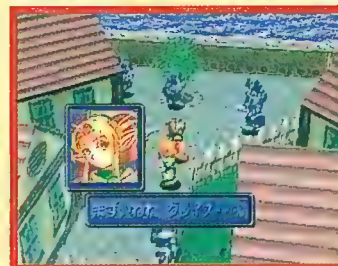
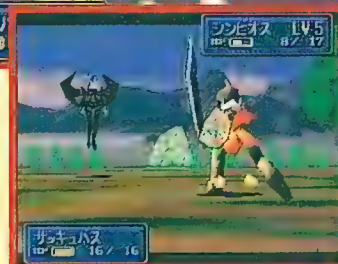
SHINING



## Nadie diría que esto es Saturn

El mes pasado, cuando contemplamos una demo de este juego, quedamos maravillados por sus excelencias técnicas. No habíamos visto nada parecido en la consola de SEGA, y eso que aún no tuvimos la oportunidad de probar el juego terminado. Ahora os podemos asegurar que junto a GRANDIA, SHINING FORCE III es el mejor RPG jamás programado para SATURN. La calidad del motor 3D que se mueve con una suavidad excepcional sin que desaparezca ni un solo polígono, magias muy parecidas a las de FINAL FANTASY VII y melodías y sonidos épicamente maravillosos, son los cimientos de esta obra de arte.

La principal diferencia entre éste y los anteriores SHINING FORCE estriba en una mayor dosis de aventura, porque no sólo de batallas vive el usuario. Además, os aseguramos que no se os harán pesadas.





# 7 FORCE III

Con nueve juegos en su haber, la saga SHINING es la más numerosa de todas las que existen en el mundo de los videojuegos. Comenzada por CLIMAX y continuada por SONIC, ha explotado todos los tipos de RPG conocidos. Ahora SHINING FORCE III nos propone el regreso al rol más estratégico, pero con un look que combina las excelencias de GRANDIA y FINAL FANTASY VII.

**H**e de confesar que los SHINING FORCE siempre me habían parecido divertidos pero un tanto monótonos. Esta sensación era provocada por la falta de variedad en su desarrollo, ya que todo se reducía a una sucesión eterna de batallas, con unos gráficos bonitos pero no muy espectaculares, y unas músicas bastante repetitivas. Ahora SEGA nos presenta la tercera reencarnación de la saga SHINING para SATURN, y lo hace con otro juego de batallitas, sólo que esta vez me encanta, y por muchas razones. SHINING FORCE III utiliza la misma estructura que los anteriores, sólo que mejorando un 200 x 100 sus características. En primer lugar el aspecto gráfico del juego es una maravilla, ya que combina todo tipo de rutinas tridimensionales. Primero están las partes de aventura del juego, en las que todo se desplaza en 3D y con detalles gráficos que incluyen transparencias y curiosos efectos que le otorgan un aspecto muy de dibujo animado. Los escenarios están repletos de curiosidades a tener en cuenta. En los pueblos, por ejemplo, no encontraremos casas sencillas, sino que veremos infinidad de detalles, como ropa tendida, fuentes, tendetes, etc, lo que da un gran ambiente al juego. Elementos visuales como el reflejo de las vidrieras de colores en el suelo de la iglesia (que podéis ver en la pantalla ampliada de la anterior página) son de agradecer. La parte de las batallas está realizada con gráficos si cabe aún más increíbles. En este apartado se han empleado personajes completamente creados con vectores y magníficamente animados. Es todo un espectáculo ver las magias de los personajes, repletas de efectos muy poco usuales en los

## SUPER Information

FORMATO CDROM  
PRODUCTOR SEGA  
PROGRAMADOR SONIC/CAMELOT

32 bits de SEGA. Al igual que en los anteriores juegos, los enemigos gozan de una inteligencia casi real, y son capaces de encontrar tu punto débil e ir a por él. Más vale que estés alerta, porque pueden acabar contigo al menor descuido. El diseño de los personajes cambia según el entorno en el que nos encontremos. En la batalla, como hemos dicho, son vectores con mucho colorido y bastante detalle, y en los escenarios son gráficos

renderizados con un buen número de animaciones. Ahora sólo queda rezar para que SEGA cumpla lo prometido y nos traiga a España este impresionante RPG que promete despertar pasiones inconfesables en los muchos usuarios de Saturn amantes de las grandes aventuras.

THE PUNISHER



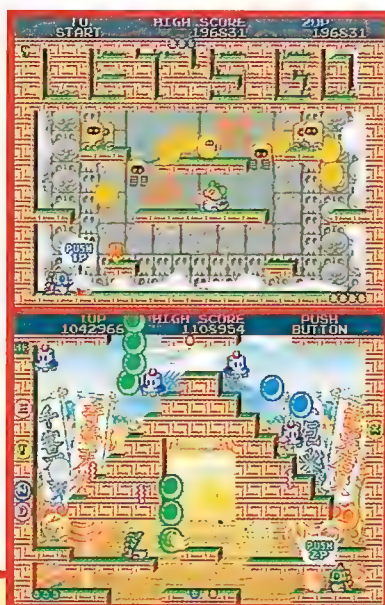
## Las batallas: ver para creer

Si el engine de las partes de aventura del juego ya es impresionante, esperaros a ver el utilizado en las batallas. En ellas quedaréis maravillados por los efectos de luz, fuego, niebla, además de impresionantes planos de cámara y unas transparencias que tiran de espaldas. Si hace unos meses nos enseñan estas pantallas diciéndonos que eran de un juego de SATURN no nos lo íbamos a creer. Demasiado bueno para ser verdad.

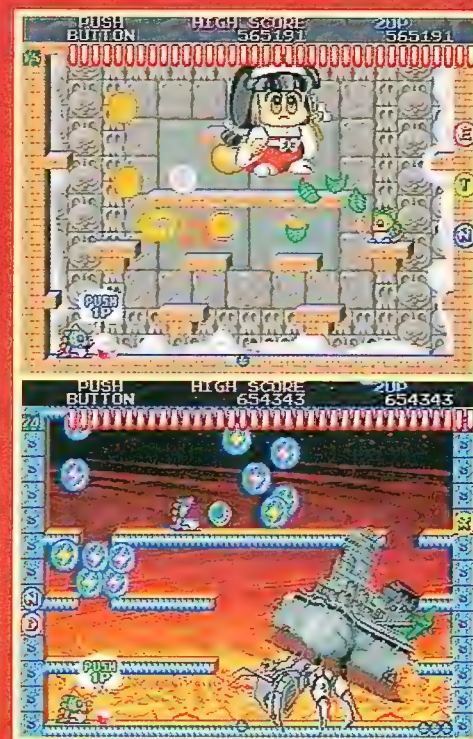
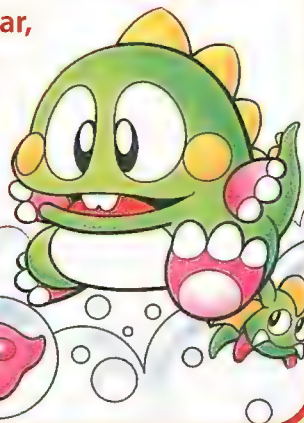




# made in japan



Con el recuerdo del genial ELEVATOR ACTION RETURNS aún fresco en la mente y la retina de los usuarios de SATURN, los nipones VING se encargan de adaptar, con igual maestría, otro clásico recreativo de TAITO a los 32 bits de SEGA.

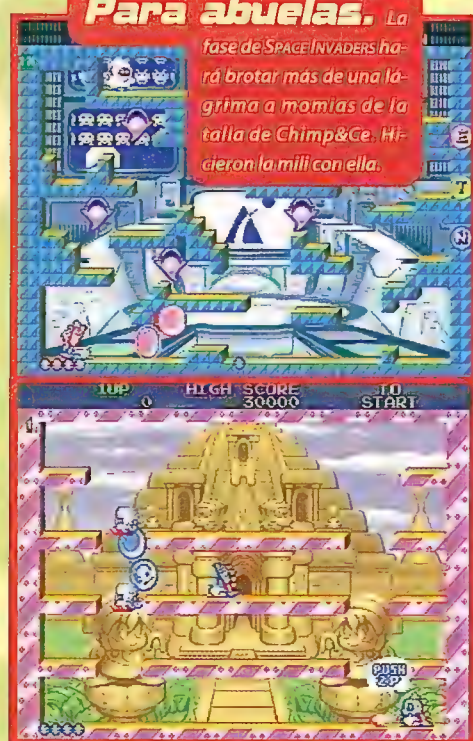


BUBBLE SYMPHONY es todo un tributo al universo TAITO, con mundos que evocan desde la saga espacial DARIUS hasta el universo de KIKAIKAI NINJA (inolvidable shoot 'em up para SUPER FAMICOM, programado por NATSUME y

36

## Para abuelas.

La fase de SPACE INVADERS hará brotar más de una lágrima a momias de la talla de Chimp&Co. Hicieron la mili con ella.



## Pompa va.

Una vez más, las pompas se descubren como el mejor arma ante los seres que invaden cada pantalla del juego.



## Jefazos.

Los hay de todo género y condición. Para acabar con ellos es necesario adquirir poderes muy especiales, como el agua o el rayo.



Saturn

# BUBBLE SYMPHONY

SUPER  
Information

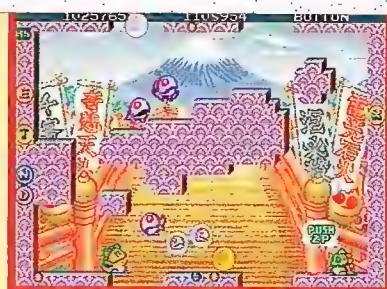
FORMATO CD-ROM • PRODUCTOR VING • PROGRAMADOR VING/SAPPORO





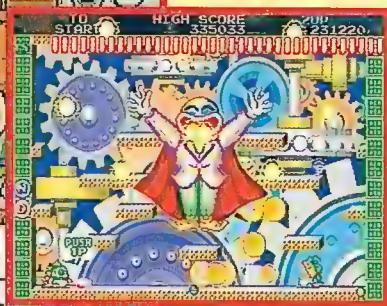
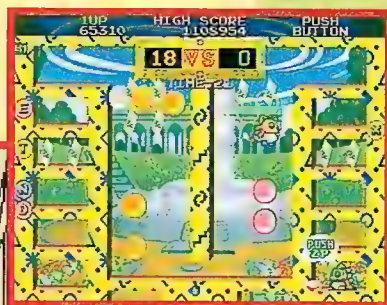
conocido aquí como **POCKY & ROCKY**). Por des-  
contado hay una fase homenaje a **SPACE INVA-  
DERS**, y entre los secundarios del juego se pue-  
den encontrar seres míticos de **TAITO**, como  
el kiwi protagonista de **THE NEW ZEALAND STORY**.

## Universo Taito



### Qué monada.

A lo  
largo del juego son nu-  
merosas las pantallas  
presentes como la de  
abajo, al más puro estilo  
nipón, en eso que los in-  
gleses denominan «So  
Cute».



**H**ace justo un año os mostrá-  
bamos la primera imáge-  
nes de la adaptación a  
**PLAYSTATION** de la segunda recrea-  
tiva de **BUBBLE BOBBLE**, que bajo el  
nombre de **BUBBLE BOBBLE 2** produ-  
jo **VIRGIN**, y de cuya programa-  
ción se encargaron los propios  
ingleses. El juego era bueno, muy  
bueno, pero por misterios del  
*marketing* y las licencias, el pro-  
yecto se abortó, y todos nos que-  
damos con un palmo de narices.  
Ahora desde el lejano **Japón** nos  
llega una nueva adaptación, esta  
vez para **SATURN**, que respeta el  
nombre de la recreativa original,  
**BUBBLE SYMPHONY**, y cuya mejor  
carta de presentación es haber si-  
do producido y programado por  
**VING SAPPORO**, responsables de  
otra soberbia adaptación de una  
*coin-op* de **TAITO**: **ELEVATOR ACTION  
RETURNS**. Con más de 100 niveles  
diferentes y una mecánica idénti-  
ca a la del primer **BUBBLE BOBBLE**, la  
principal novedad que aporta es-  
ta segunda parte respecto a su  
antecesor es que ahora se puede  
elegir entre cuatro dragoncitos  
diferentes: **Bub**, **Bob**, **Kululun** y  
**Cororon**. Dos chicos y dos chicas  
dotados de diferentes caracterís-

ticas físicas, acordes a cada tipo  
de jugador. La otra novedad resi-  
de en la posibilidad de elegir des-  
tino, entre dos posibles, tras  
acabar con el jefe del nivel (hay  
nada menos que diez *final bos-  
ses*). De esta manera, el jugador  
puede completar una y otra el vez  
el juego, atravesando fases nue-  
vas cada vez. Pero ojo, será nece-  
sario encontrar las cuatro llaves  
secretas para pasar a la última  
parte del juego, o nos tendremos  
que conformar con un escueto y  
soso final. Rebosante de colorido  
y detalles, y adictivo y jugable co-  
mo pocos, **BUBBLE SYMPHONY** vuel-  
ve a poner de manifiesto la  
pericia de **VING** a la hora de con-  
cebir adaptaciones de recreativa  
para **SATURN**. El problema es que  
sus juegos siguen sin tener distri-  
buidor en Occidente, algo real-  
mente inexplicable teniendo en  
cuenta su calidad. Con un poco  
de fortuna, este juego podría ser  
una excepción gracias a la popu-  
laridad cosechada por los dragon-  
citos **Bub** y **Bob** a raíz de las  
numerosas entregas de la saga  
**Bust-A-Move**. A ver si sólo por eso  
logramos ver **BUBBLE SYMPHONY** en  
**Europa**.

NEMESIS

# PHONY

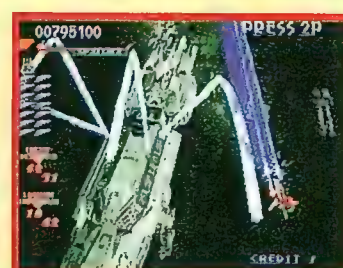
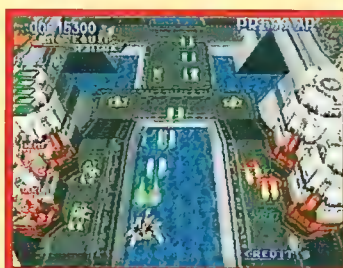
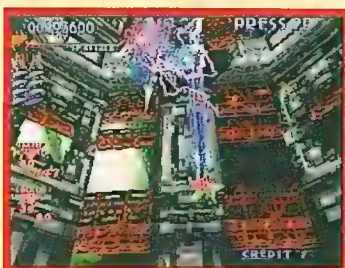


# made in japan in japan DELTA

Transcurridos unos meses desde su aparición en **PLAYSTATION**, por fin los usuarios de **SATURN** van a poder disfrutar de la segunda parte de uno de los mejores matamarcianos de su consola. Se trata de **LAYER SECTION 2**, secuela del inmortal y espectacular **GALACTIC ATTACK**.



Algunas fases constituyen un claro homenaje gráfico a su predecesor, como es el caso de los escenarios de la jungla, el cielo o la tormenta de asteroides.



## LAYER SECTION II

Casi habíamos perdido las esperanzas de ver en **SATURN** la continuación del insigne **LAYER SECTION** (**GALACTIC ATTACK** para los europeos), y por fin **TAITO** nos brinda la oportunidad de disfrutar con esta fantástica conversión de su recreativa. Como suele pasar en todos los juegos de esta compañía, la última versión en salir a la calle se lleva la mejor parte. En esta ocasión el regalo sólo ha sido estético, ya que se han

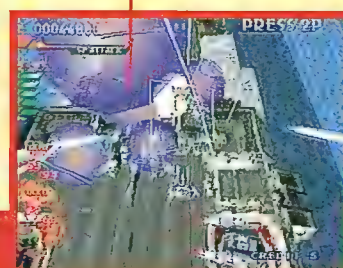
incluido una serie de preciosas *intros* que servirán de introducción a cada una de las fases. El resto del juego es prácticamente idéntico a la versión de **PlayStation** y por consiguiente a la recreativa. Tan sólo alguna leve ralentización de la acción emborrona el conjunto. Ahora, como siempre, tendremos que poner una vela a Santa Rita para que nos traiga este fantástico *shooting*, a nuestro país.

THE PUNISHER

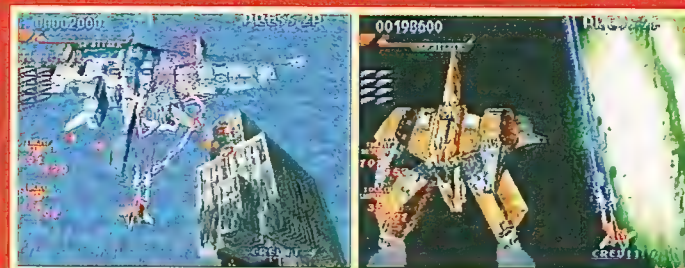
El juego cuenta con escenarios tan espectaculares y atrayentes como éste, repletos de increíbles efectos gráficos y algunas transparencias. Un deleite.

### SUPER Information

FORMATO: CDROM  
PRODUCTOR: TAITO  
PROGRAMADOR: TAITO



Saturn



### Bosses Extravaganza

Como buen matamarcianos que se precie, **LAYER SECTION 2** cuenta con un extenso repertorio de zopencos y monstrencos varios. Algunos de ellos son tan grandes que no caben en la pantalla, como es el caso del jefe de la fase de la batalla espacial (una nave gigantesca) que estaremos sobrevolando hasta que acabemos con ella. Una tarea que, como supondréis, no es nada fácil.







TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:  
TELÉFONO: (95) 261 25 44  
Fax: (95) 228 08 50  
<http://www.divertiendas.com>

**LA PAZ**  
(956) 768946  
Clavel, 43 / LA LÍNEA (CÁDIZ)

**AL CINE**  
(95) 2861100  
Jacinto Benavente, 11 / MÁLAGA (MÁLAGA)

**EL TORCAL**  
(95) 2355406  
José Palanca, 1 Urb. El Torcal / MÁLAGA

**MAVI I**  
(95) 2347058  
Paseo de los Tilos, 39 / MÁLAGA

**SANTUTXU**  
(94) 4734715  
Tru. Iturriaga, 4 / SANTUTXU (BILBAO)

**FRANJU**  
(95) 2297500  
A. Carrillo de Albornoz, 6 / MÁLAGA

**CARTAGENA**  
(968) 121678  
Paseo Alfonso XIII, 66 / CARTAGENA

**ALCALÁ HENARES**  
(91) 8893890  
Marqués de Alonso Martínez, 9  
ALCALÁ HENARES (MADRID)

**GUADALAJARA**  
(949) 264609  
Constitución, 13 /  
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)

**LA CORUÑA**  
(981) 240123  
San Jaime, 38 / LA CORUÑA

**FUENGIROLA**  
(95) 2474574  
Juan Gómez Juanito, 7 / FUENGIROLA (MÁLAGA)

**OVIEDO**  
(98) 5244488  
Padre Aller, 9 (Dallobin) / OVIEDO

**LOGROÑO**  
(941) 221008  
Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) / LOGROÑO

**HUELVA**  
(959) 240981  
Ginés Martín, 7 / HUELVA

**TERRASSA**  
(93) 7883556  
Rambla d'Egara, 112 / TERRASSA (BARCELONA)

**TOMELLOSO**  
(926) 506604  
Plator López Torres, 19 / TOMELLOSO (C. REAL)

**AXARQUÍA**  
(95) 2507686  
Camino de Málaga, 10 Centro Comercial  
Zona Joven / VELEZ MÁLAGA

**RONDA**  
(95) 2870880  
José María Castelló, 5/N / RONDA (MÁLAGA)

**ESTRENOS**  
(958) 294007  
Emperatriz Eugenia, 24 / GRANADA

**NINSEGATI**  
(957) 490262  
Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA

**ALGECIRAS**  
(956) 669856  
Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)

**CASABLANCA**  
(95) 2297697  
Ruda, Juan Sebastian Elcano, 156 / MÁLAGA

**CIUDAD REAL**  
(926) 253336  
Cuchillería, 3 / CIUDAD REAL

**DIABLITO**  
(95) 2440671  
Av. Constitución, s/n Edif. Gauilán /  
ARROYO DE LA MIEL (Málaga)

**VIGO**  
(986) 241870  
Médico José Mato, 3 Avenida Florida / VIGO

**SERVICIO A DOMICILIO** **DISPONIBLE EN CD - ROM**

EN FEBRERO A... **7.990 (\*)**



COOLBOARDERS



TOSHIDEN 2



PORSCHE

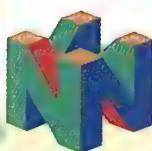
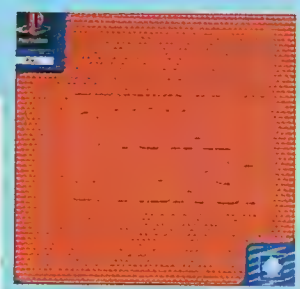


**POR LA COMPRA DE CUALQUIER JUEGO DE  
PLAY STATION TE REGALAMOS  
1 CONTROLLER TURBO STATION + MEMORY**

LA CIUDAD DE LOS  
NIÑOS PERDIDOS

TOTAL NBA 97

MYST



DIDDY KONG  
RACING



BLAST CORP.



MARIO KART 64

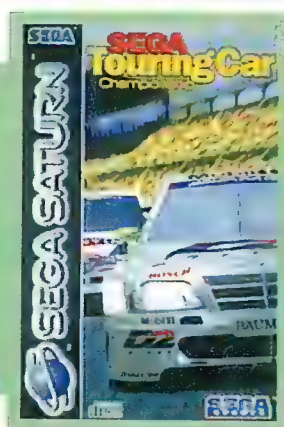


SEGA SATURN

TOURING CAR

DUKE NUKEM

QUAKE



PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 25/2/98 O FINAL DE EXISTENCIAS

(\*) CADA JUEGO

\*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO



PlayStation

made in japan  
japan

# SIDEWI

Tras este chulesco nombre se esconde ni más ni menos que la secuela del genial e incompredido RAGING SKIES, un gran juego de aviación para **PLAYSTATION** eclipsado en su momento por el lanzamiento del ya mítico AIR COMBAT de NAMCO. Por suerte, esta segunda parte pone las cosas en su sitio, rivalizando en calidad incluso con ACE COMBAT 2.

Algunas de las misiones van más allá en originalidad a todo lo visto en este tipo de juegos. En una de ellas por ejemplo, hay que sofocar un incendio en una ladera a golpe de misil, antes de que las llamas alcancen un almacén de armas.

La vista de cabina de RAGING SKIES está también presente en su secuela, aunque siempre es más recomendable la utilización de la cámara exterior, mucho más chula y llamativa. Pero en fin, respecto a gustos no hay nada escrito.

**SIDEWINDER 2** posee una de las más espectaculares y vibrantes intros que se recuerdan en **PLAYSTATION**. Imposible distinguir imagen real de otras generadas por ordenador.

**Edit Mode.** Este modo supone toda una revolución, ya que por primera vez podemos diseñar a nuestro antojo todos los elementos de una misión y grabarla posteriormente en *Memory Card*. Se puede elegir desde el escenario de la misión (de entre cuatro: Isla, Montaña, Desierto o Ciudad), hasta el número de aviones y objetivos que participan en ella. Hay nueve tipos de aviones aliados, diez clases de enemigos (incluidos tanques y lanzamisiles SAM) y cuatro grados de habilidad.

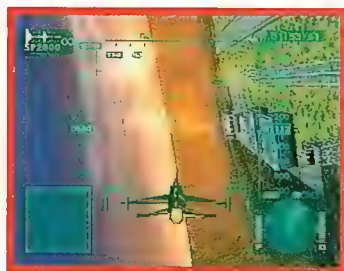


# WINDER 2

**A**ños luz de su predecesor, la segunda parte de RAGING SKIES ha caído como un bombazo en la redacción, y más concretamente en el caso de un servidor, que sintiéndose fan furibundo de los ACE COMBAT, jamás pensó que otro título para **PLAYSTATION** pudiera alcanzar la estela de la saga de NAMCO. Con la principal incorporación de una cámara exterior (accesible tan sólo en RAGING SKIES mediante un truco), el secreto del éxito de esta nueva producción de PEGASUS JAPAN reside no sólo en sus explosivos gráficos, sino en la naturaleza de las misiones que debemos afrontar durante el juego. A pesar de sus espectaculares atardeceres y el magnífico diseño de los aviones, **WINDER 2** no llega a competir en suavidad a ACE COMBAT 2, pero misiones tan originales y emocionantes como sofocar un incendio con misiles, o la mera acción de repostar en el aire hacen de este juego un título esencial para los fans de la simulación aérea. Objetivos aéreos, terrestres, ciudades y desfiladeros se suceden a lo largo de emocionantes fases capaces de poner a prueba los reflejos más templados. Al igual que en RAGING SKIES, el aparatoso joystick analógico

## SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR ASMIK  
PROGRAMADOR PEGASUS JAPAN



de **PLAYSTATION** es el periférico ideal para disfrutar del juego con pleno realismo, aunque **WINDER 2** también permite la utilización del pad analógico. En el caso de poseer el pad **DUAL SHOCK** (sólo disponible en el mercado japonés) po-

dremos sentir en nuestras manos vibraciones acordes a lo que sucede en pantalla, como en **LYLAT WARS** de **N64**. Con semejante calidad técnica y tantas opciones (entre las que destaca por méritos propios el modo *Edit* con el que diseñar nuestras propias misiones), no sería de extrañar que **WINDER 2** pudiera llegar a conquistar el corazón de nuestros amigos nipones, en detrimento de ACE COMBAT 2. Todavía tiene que llegar al mercado norteamericano (allí la primera parte es conocida como **BOGEY: DEAD 6**) y posteriormente a **Europa**, pero no dudamos que será todo éxito.

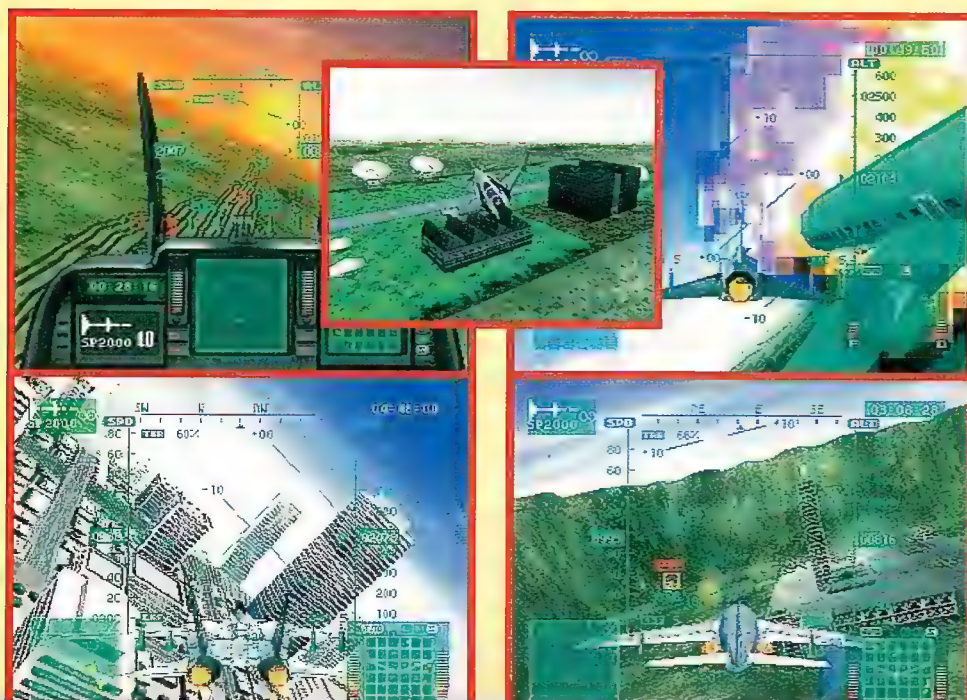
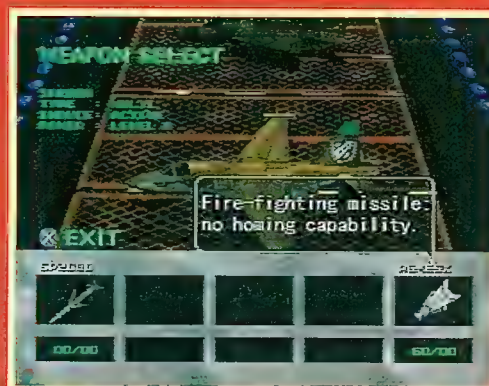
NEMESIS



En **WINDER 2** no sólo hay fases en las que se exige hacer despegar o aterrizar nuestro caza, sino que se llega incluso a repostar en el aire, estilo **AFTERBURNER**. Un verdadero ejercicio de pericia y precisión sólo para ases del aire.



**Aviones.** Como en la saga **ACE COMBAT**, en **WINDER 2** podrás acceder a los más exclusivos cazas de combate del mercado, desde los inefables **F-14** y **A-10 Thunderbolt**, hasta otros menos conocidos como el **T-F3**. Incluso es posible mejorarlos al antojo del jugador, gracias a los puntos de habilidad conseguidos en el transcurso de los combates. Todo ello con sólo visitar una opción del juego denominada *Custom*.

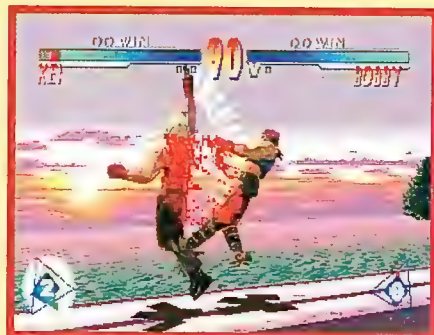




# made in japan

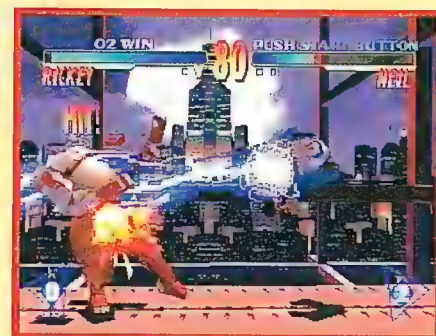
PlayStation

Si sois fieles lectores de nuestra revista, recordaréis que uno de los juegos aparecidos en el suplemento JAPANMANIA de hace ya aproximadamente un año era **SHADOW STRUGGLE**, que fue programado por **BANPRESTO** y **RACDYM**. Ahora estas dos compañías se unen una vez más para ofrecernos una evidente segunda parte de aquel **SHADOW STRUGGLE**, mejorando su *engine* y el sistema de juego.

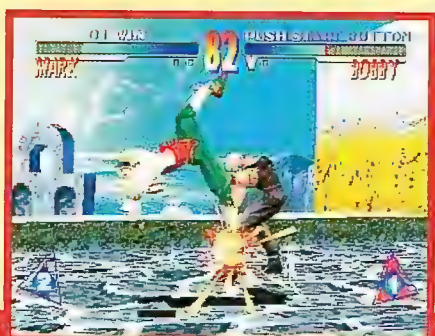
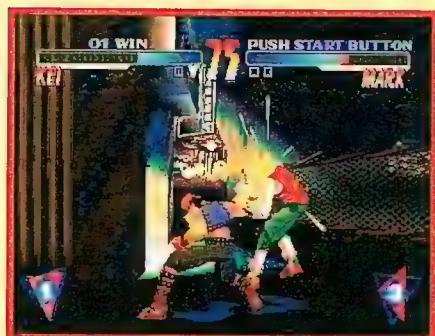


Aquí podéis ver uno de los más espectaculares golpes especiales de todo el juego. Este movimiento le quita al oponente aproximadamente un 25% de su energía.

Un año después de la aparición de **SHADOW STRUGGLE** en el mercado nipón, **BANPRESTO** pone a la venta, junto a **RACDYM**, una supuesta aunque evidente segunda parte titulada **CRITICAL BLOW**. Este se trata del tercer programa creado por **RACDYM**, ya que sumado a los dos juegos de **BANPRESTO**, en su haber se encuentra el no demasiado bueno **HEAVEN'S GATE**, uno de los pocos juegos de la historia, junto a **BEASTORIZER** de **HUDSON** (**BLOODY ROAR**) que han sido convertidos a recreativa. **CRITICAL BLOW** hace gala de un solidísimo *engine*, más potente aún que el de su predecesor y de una suavidad de animación muy cercana a los 60 frames por segundo. Además del típico modo *Arcade*, designado en este caso como *Tournament*, en el menú de selección encontraremos opciones tan interesantes como el modo *Theater* o el adictivo *Trading Mode*, en el que podremos tomar prestados movimientos especiales de otros luchadores



## CRITICAL BLOW



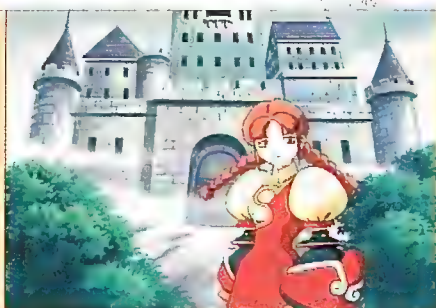
y utilizarlos a voluntad. A nuestra disposición se pondrán 10 luchadores, a los que se le sumarán tres personajes secretos más y el ser que vayamos dando forma en el modo *Trading*. Todos y cada uno de los luchadores poseen un alto número de golpes especiales, a los que se le suman un *super* (que sólo podremos usar si hemos llenado previamente a base de dar y recibir golpes el indicador de *supers* y pudiendo acumular hasta 3), y el *critical blow finish*, una bestia a la que sólo tendremos acceso si nuestra energía está parpadeando (25% de vida) y tenemos 3 especiales acumulados. Al realizar el *critical blow finish*, además del esperado movimiento bestia



(bien sea paliza al estilo Ryo Sakazaki de **KOF**, proyectil o golpe aislado) conseguiremos quitarle a nuestro oponente la totalidad de la energía, aunque la barra se encuentre al máximo. Sumados a los golpes especiales se encuentran, cómo no, los omnipresentes y jugables *combos*, los cuales pueden ser encajados con golpes normales, especiales y hasta con los bestiales *critical blows*. Uno de los apartados más originales del programa de **BANPRESTO** son los escenarios, que son tan extraños como el techo de un tren a alta velocidad o una viga de un edificio en construcción. Sin duda **CRITICAL BLOW** es un juego que nadie puede ni debe pasar por alto.

DOC





El modo Theater nos cuenta de un modo bastante peculiar la apasionante historia de Rickey Leon. Si nos lo terminamos, un nuevo luchador, Hagane Ichinomiya, será seleccionable.



## Theater, un modo historia peculiar

Este puede ser definido como el típico modo historia de la mayoría de los juegos. En él se combinan escenas de video y bonitas imágenes estáticas con los combates para contarnos la vida del protagonista. Al terminarlo, un nuevo luchador será seleccionable en el modo Tournament.

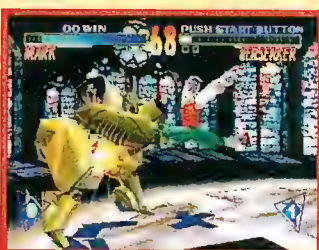
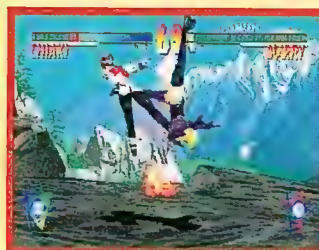
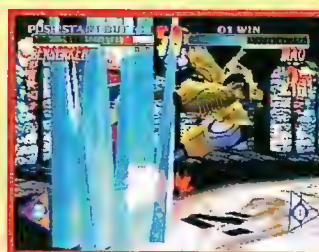
### SUPER Information

FORMATO	CDROM
PRODUCTOR	BANPRESTO
PROGRAMADOR	RACDYM

# BLOW

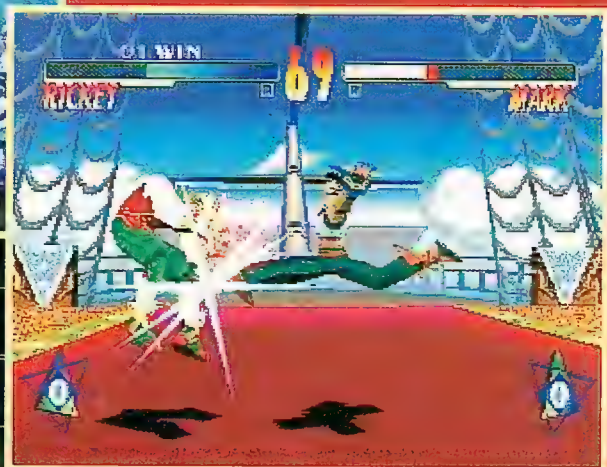
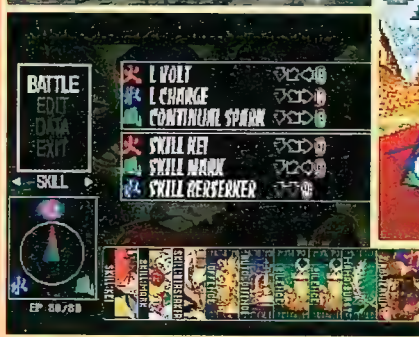
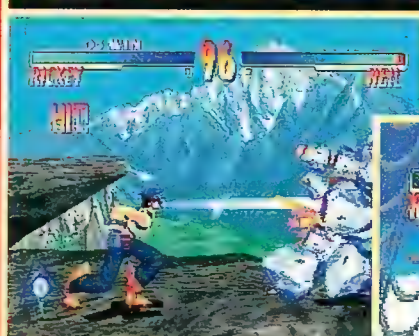


Este es el aparente menú de selección de personaje. Más tarde podremos seleccionar hasta tres luchadores ocultos más.



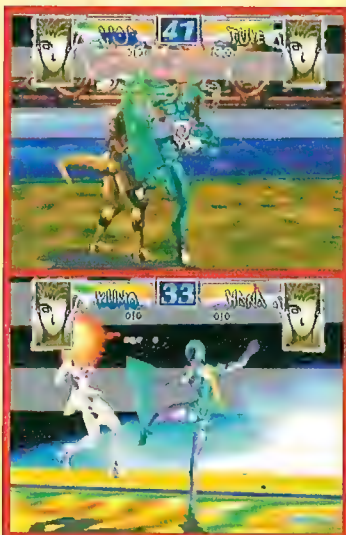
## Sota, caballo, rey y Trading Mode

Si creéis que no hay manera posible de jugar a las cartas sin decir órdago o sin jugar al MAGIC, estáis muy equivocados. En este modo tendremos que luchar contra jugadores virtuales, al estilo VS, pero con la posibilidad de ampliar nuestro número de golpes o habilidades especiales definidas por cartas a base de arrebatárselas a nuestro oponente. Luego, el personaje creado podrá ser utilizado en el modo Tournament.

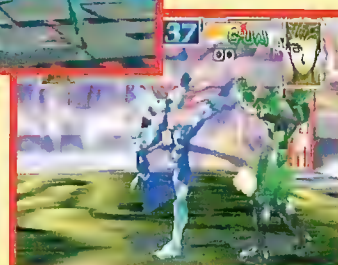
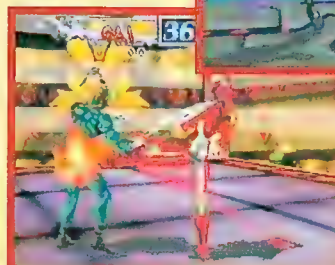
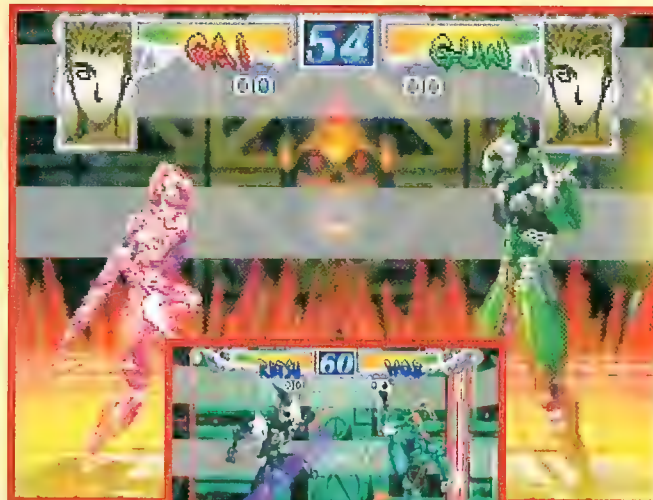




# made in japan



Después de BOMBERMAN 64, HUDSON vuelve a la carga con su segundo juego para NINTENDO 64 y su segundo beat'em-up tridimensional de su historia (el primero es BLOODY ROAR para PLAYSTATION). DUAL HEROES es uno de esos juegos que todo el mundo espera con unas ganas terribles, pero que al jugar la primera partida de lo único que tenemos ganas es de acordarnos de la familia de los creadores.



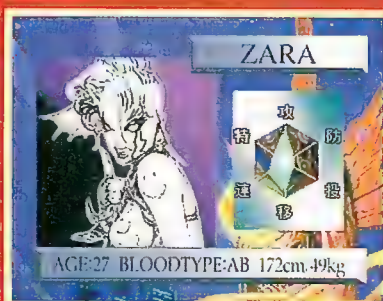
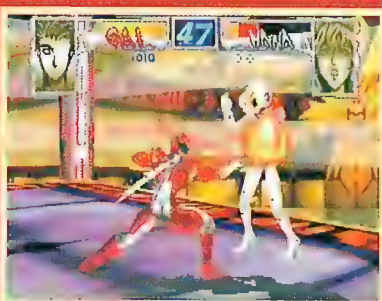
## DUAL HEROES

### SUPER Information

FORMATO: CARTRUJO  
PRODUCTOR: HUDSON SOFT  
PROGRAMADOR: HUDSON SOFT



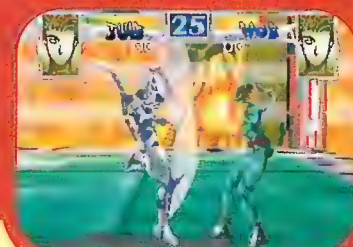
Como podéis observar en las pantallas, el aspecto general del programa es similar al de la serie POWER RANGERS pero no por los personajes, sino por lo malo, monótono y aburrido que es.



### Virtual Gamer Mode

Este es uno de los pocos aspectos destacables del mediocre DUAL HEROES. En este modo deberemos competir contra ocho jugadores virtuales, como si de un modo VS se tratase, pero en vez de luchar contra tus amigos (que preferirán jugar al PONG), tendrás que hacerlo contra personas virtuales creadas por el mismo programa. Casi más divertido que MENU DO ES MI PADRE.

Si el cartucho que tenemos entre manos fuera un mediocre juego para cualquier consola que no fuera NINTENDO 64, y programado por una compañía novata y desconocida, la baja calidad general del programa no nos sorprendería en absoluto. Pero se trata de HUDSON SOFT (que hace unos meses lanzó el increíble BLOODY ROAR para PLAYSTATION) y de DUAL HEROES, uno de los juegos más esperados para los 64 bits de NINTENDO y que, en teoría, llevan programando y cuidando cientos de detalles desde hace más de un año. Como viene siendo habitual en la mayoría de las últimas creaciones «baratas» realizadas para NINTENDO 64, la ínfima calidad sonora se entremezcla con la brusquedad del movimiento de sus gráficos que, por cierto, son de lo mejorcito que hemos visto aunque se muevan de pena. La única esperanza que queda a los pocos puristas del género que valoran uno solo de los aspectos sobre todos los demás, es como siempre la jugabilidad. Según HUDSON, la dificultad y el comportamiento del oponente variaba dependiendo de nuestra habilidad con el pad, y os puedo asegurar que la palabra que define en todo momento la «apabullante» jugabilidad de la que hace gala DUAL HEROES es rutina. Lo más destacable del juego son las suaves animaciones del comienzo de los combates y el Virtual Gamer Mode.

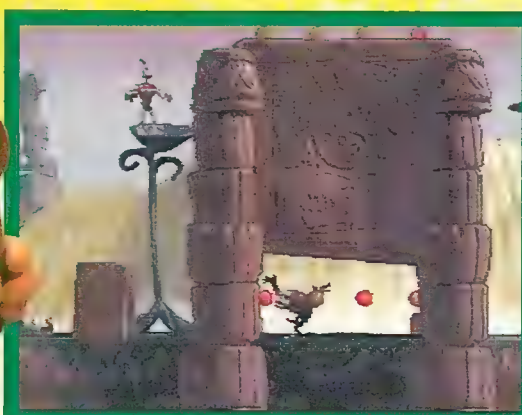
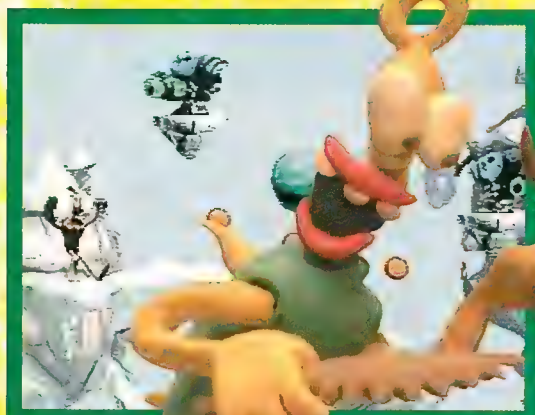


DOC



# CONCURSO

# SKULL MONKEYS



## SORTEAMOS 30 JUEGOS



**ELECTRONIC ARTS y SUPER JUEGOS te ofrecen la oportunidad de conseguir el fantástico juego de plataformas SKULL MONKEYS. Si quieres participar en este sorteo tan sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias), y mandarlo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO SKULL MONKEYS».**

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.



**NOMBRE:** .....  
**APELLIDOS:** .....  
**DOMICILIO:** .....  
**POBLACION:** .....  
**PROVINCIA:** .....  
**C.P.:** ..... **TEL.:** .....



# made in japan

Desde hace bastante tiempo SUNSOFT nos viene obsequiando en todas las ferias con unas graciosas tacitas de COTTON, pero nosotros nunca habíamos visto el juego. Ahora por fin tenemos en nuestras manos la segunda parte de este divertido matamarcianos, en el que manejaremos a dos simpáticas brujitas enfrentadas a las fuerzas del mal.



Saturn

**D**espués de unos meses de relativa sequía, por fin tenemos en nuestras páginas juegos de SATURN para dar y tomar. Uno de ellos es COTTON 2, continuación de uno de los matamarcianos más originales que hemos visto. En COTTON 2 no llevamos a ninguna nave armada hasta los dientes, ni ningún engendro mecánico, sino algo tan simple como una pareja de simpáticas «brujeznas» que se enfrentarán a los monstruos más terribles. La historia de COTTON en consola es bastante corta, ya que solamente cuenta con versiones en PC ENGINE y SUPER NINTENDO, además de PANORAMA COTTON para MEGA DRIVE. Lo primero que nos llama la atención de este juego es su colorido, algo que deja claro desde un

primer momento que no estamos ante una versión de 16 bits. Además, la animación de los enemigos, sobre todo de los jefes finales, es de auténtico lujo. COTTON 2 cuenta con un número de fases bastante limitado, tan sólo seis, fallo habitual en cualquier conversión de recreativa. En cuanto al desarrollo del juego, es tan simple como el de cualquier shoot 'em-up, pero con la diferencia de que podemos capturar algunos enemigos y lanzarlos contra ellos mismos, a manera de objeto arrojable. Además, si logramos matar a muchos de una sola vez, podremos realizar combos. Como buena recreativa que se precie, podremos jugar con un amigo en el modo de dos juga-

## SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR SUNSOFT  
PROGRAMADOR SUCCESS



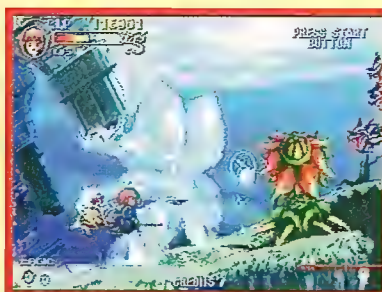
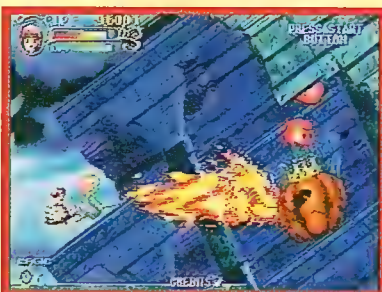
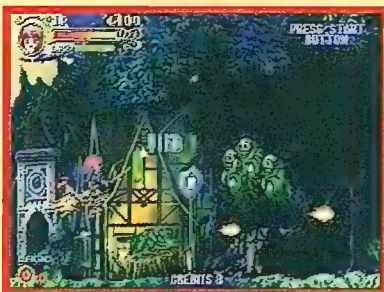
El colorido de los gráficos y sus bellos decorados junto a la gran animación de los enemigos, hacen que este juego tenga una belleza visual digna de tener en cuenta.

## Saturn Mode

Cuando hayamos explorado todos los secretos del modo Arcade, podremos darnos una vuelta por este modo exclusivo de la consola de SEGA, en el que descubriremos nuevos enemigos y cambios de ambientación en los decorados. En la primera fase por ejemplo, la pradera está cubierta por nieve y el enemigo de fin de fase cambia sus armas por dos murciélagos gigantes.







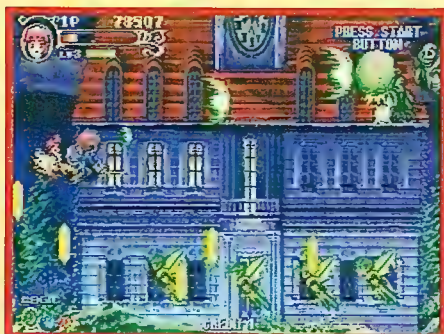
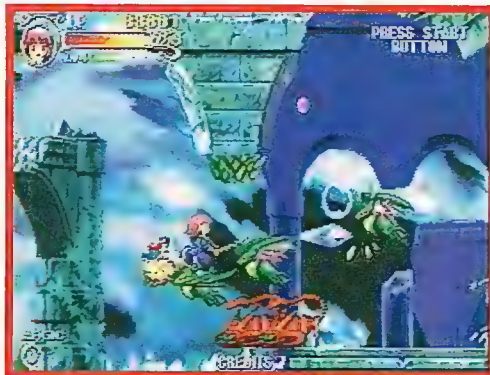
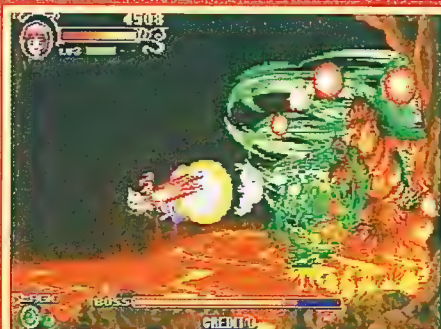
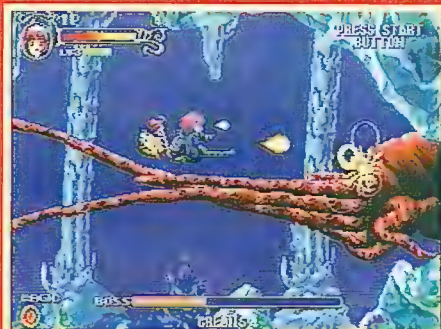
El recorrido del juego será casi siempre horizontal, aunque en algunas fases también iremos hacia abajo y arriba, dificultando aún más el recorrido.



dores. Una vez terminemos cada una de las fases, recuperaremos energías recogiendo las tazas de té que caen del cielo. También tenemos un pequeño arsenal de magias, y una vez que se nos gasten lanzaremos unas bolas que podremos arrojar contra los enemigos. Los decorados de algunas fases seguramente os recordarán a CASTLEVANIA, y algunos adversarios también tienen ese aire fantasmal de la saga de KONAMI, ambientación bastante lógica si tenemos en cuenta que las protagonistas son brujas. Cuando terminemos con el modo *Arcade*, podremos intentar acabar el modo *SATURN*, con muchas sorpresas como nuevos seres y muchos decorados distintos. **COTTON 2** es uno de esos juegos que son dignos de cualquier buen «juguón» que se precie y que, por desgracia, seguramente nadie lo hará llegar a nuestro país. Una verdadera lástima.

THE PUNISHER

# COTTON 2



## Zopencos de aúpa

Si creiais que en este juego os ibais a librar de los gigantescos y pesadísimos enemigos de fin de fase, estabais muy equivocados. En **COTTON 2** hay bichos de tamaño descomunal y muy malas pulgas. Algunos de ellos parecen salidos de la saga **CASTLEVANIA**, como el caballero de la sexta fase o los murciélagos del final. Si tenéis un buen arsenal de magias no os va a ser muy difícil acabar con ellos. Aunque algunas magias son más efectivas que otras, todas te serán de utilidad para liquidarlos.



# made in japan

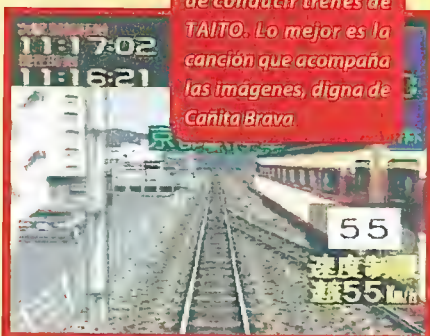
PlayStation

El País del Sol Naciente sigue y sigue ofreciendo a los usuarios de PlayStation nuevos retos. En esta ocasión, el trillado género de la velocidad recibe otra nueva alternativa cuyas principales bondades son los muchos circuitos y coches reales de varias marcas.



## Densha De Go!

El compacto incluye un video del popular juego de conducir trenes de TAITO. Lo mejor es la canción que acompaña las imágenes, digna de Cañita Brava.



Con un tratamiento gráfico más que correcto, y con la única pretensión de divertir, **SIDE BY SIDE SPECIAL** recoge el espíritu de los arcades de toda la vida, en los que la acción más frenética ocupa el papel estelar, sin detenerse en ningún otro detalle. El juego es una particular conversión de la recreativa del mismo nombre pero sin la coletilla «Special», que en este caso se utiliza por el mayor número de circuitos y coches disponibles. No se ha añadido ningún modo campeonato o cualquier otra cosa novedosa, algo que viene siendo más o menos habitual en este tipo de conversiones. De esta manera, nuestra única posibilidad es seleccionar un circuito, un coche y «tirar p' adelante». Incluso finalizando en primer lugar no se nos abrirá ningún otro trazado, ni continuaremos en otro circuito, sólo tendremos la posibilidad de contemplar la repetición desde diferentes planos. De esta manera, el modo *Time Attack*, afortunadamente pre-

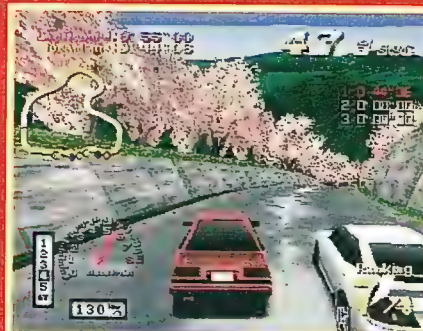
sente, se convertirá en el mejor aliado del juego, y la mayor baza para que **SIDE BY SIDE SPECIAL** se mantenga en el interior de nuestra consola durante algún tiempo. Entre las opciones, sólo se nos permitirá variar el nivel de dificultad, elegir entre cambio manual o automático, ajustar la sensibilidad de la dirección y configurar las funciones del mando. Ya metidos dentro del juego, lo que es más destacable es la amplia variedad de



# SIDE BY SIDE

## SUPER Information

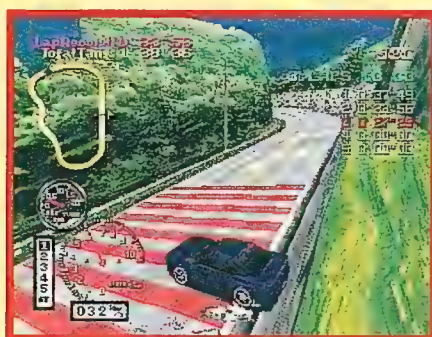
FORMATO CDROM  
PRODUCTOR TAITO  
PROGRAMADOR TAITO





circuitos, nada menos que 10 y con entornos muy variados, desde trazados alpinos y nevados hasta incluso playeros. Destacar algunas curvas, casi de 360 grados, inéditas hasta el momento en los 32 bits de SONY. Por supuesto no debemos dejarnos en el tintero los 16 coches incluidos, que van desde los deportivos hasta utilitarios. Todos ellos son modelos reales fruto del acuerdo con las marcas niponas TOYOTA, NISSAN, HONDA, MAZDA, MITSUBISHI y SUBARU. En resumen, **SIDE BY SIDE SPECIAL** es uno de tantos juegos de coches que dudamos llegue a aparecer en nuestro mercado debido a la fuerte competencia y a la escasa originalidad que presenta a pesar de contar con calidad más que aceptable.

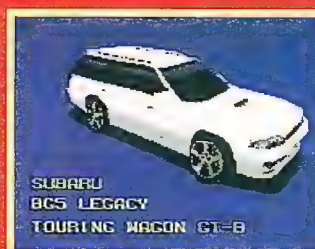
THE SCOPE



HONDA  
EG-6 CIVIC SiR



HONDA  
NA1 NSX



SUBARU  
BCS LEGACY  
TOURING WAGON GT-B



TOYOTA  
ST245 CELICA GT-FOUR WRC



NISSAN  
RPS13 180SX



TOYOTA  
JZ80 SUPRA RZ



HONDA  
EF-8 CR-X SiR



TOYOTA  
AE86 COROLLA LEVIN GT



MAZDA  
FD3S RX-7 RZ



MITSUBISHI  
CANSO LANCER CSR EVOLUTION



SUBARU  
GC8 IMPREZA WRX



NISSAN  
S13 SILVIA K'S

## Vehículos

NISSAN, TOYOTA, HONDA, MAZDA MITSUBISHI y SUBARU han prestado algunos de sus modelos más conocidos para disputar las carreras de **SIDE BY SIDE ESPECIAL**. Desde familiares como el Legacy hasta deportivos como el GT-FOUR estarán disponibles.

# SPECIAL



## 10 circuitos con diferentes entornos

La variedad en el aspecto de cada trazado es lo más destacable en cuanto a los circuitos. Así podremos competir en pistas de asfalto ultrarrápidas, en resbaladizos senderos nevados, en carreteras plagadas de hojas de árboles etc...

La calidad gráfica es más que correcta, generándose los polígonos a una distancia más que sobrada para anticiparnos a cada curva. Y hablando de curvas hay que destacar que muchas de ellas están peraltadas, y que hay alguna de casi 360 grados, algo inédito hasta ahora en este género, que resulta toda una experiencia poder «negociarlas» sin dejar la pintura del coche desperdigada. Por último destacar que según el circuito que seleccionemos, la carrera se disputará o bien de día, o bien de noche, detalle que no influirá demasiado en la prueba.





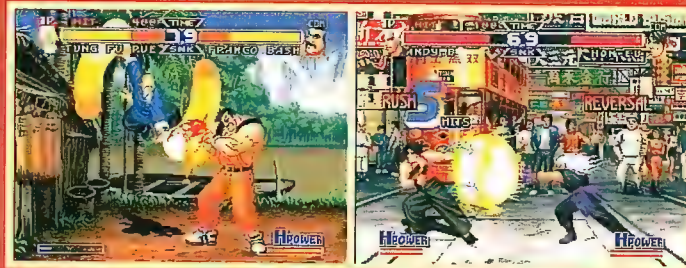
# made in japan

Como suele ocurrir con la mayoría de los juegos de SNK para su excelente **NEO GEO, RB SPECIAL** ha sido convertido para **SATURN** unos meses después de su aparición para **NG CD**. Este es el segundo juego de **SATURN** que utiliza el nuevo cartucho de 4 Mb de RAM después de **X-MEN Vs STREET FIGHTER**.



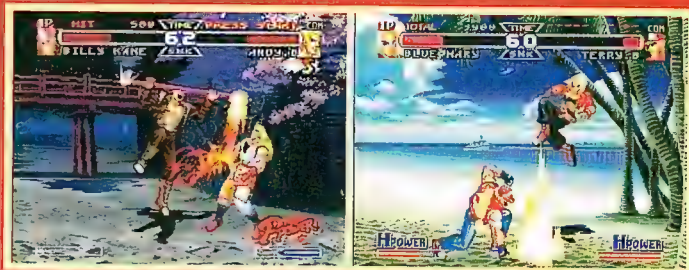
A la izquierda podemos observar cómo Sokaku Mochizuki invoca al primo del gigante verde. Mientras, Kim le muestra orgulloso su cero pelotero.

**Saturn**



## Alter egos Ex...¿cómorrr?

Los personajes que llevan el prefijo Ex en su nombre son Andy Bogard, Tung Fu Rue, Billy Kane y Blue Mary. Sus principales diferencias respecto a la versión normal son sus nuevos colores y, lo más importante, la mayoría de sus golpes, bien sean normales o especiales, son diferentes. Podremos jugar con el Billy del anterior **Real Bout** (con su magnífico especial incluido), con un nuevo Andy, que ha recuperado su anterior golpe de la patada de fuego, etc.



## SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR SNK  
PROGRAMADOR SNK

# REAL BOUT SPECIAL



## S. Power y P. Power

El sistema utilizado en **RB SPECIAL** para desencadenar los Supers es similar al del primer **Real Bout** y muy parecido al de **KING OF FIGHTERS' 96 y 97**. Poseemos una barra de especial que al llenarse nos permitirá realizar los golpes designados como S. Power. Si además de tener la barra entera nuestra vida se encuentra por debajo del 50%, los bestiales golpes especiales P. Power se pondrán a nuestra disposición.

**REAL BOUT SPECIAL** es posiblemente el lanzamiento más importante de SNK para las consolas de 32 bits antes de la aparición en el mercado nipón del esperado **KING OF FIGHTERS' 97**. Como ocurre con todas las conversiones de SNK, los usuarios de SEGA serán los primeros en jugar a **RB SPECIAL**, ya que SNK tiene previsto su lanzamiento para **PLAYSTATION** dentro de unos meses y seguramente con algún que otro extra añadido al estilo *Master Arts*. La versión que tenemos entre manos es prácticamente idéntica a la de **NEO GEO CD** (aunque mejora increíblemente los tiempos de carga), salvo ciertos detalles sin demasiada importancia referentes al manejo de los personajes (a veces nos falla algún que otro especial) y a las secuencias de *intro* o de los finales. Este es el segundo juego de **SATURN** que hace uso del cartucho de 4Mb de RAM aparecido hace dos meses junto a **X-MEN Vs STREET FIGHTER**, aunque SNK ha preferido hacer el juego compatible con cualquiera de los dos cartuchos disponibles (4 Mb y 1Mb), sacrificando tan sólo un número ínfimo de frames de animación.

DOC



# concurso



## TENNIS Arena



**UBI SOFT y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 8 de Marzo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO TENNIS ARENA».**

### SORTEAMOS

**3 LOTES DE 1 JUEGO TENNIS ARENA, UN JOYSTICK Y UN LLAVERO**

**22 LOTES DE 1 JUEGO TENNIS ARENA Y UN LLAVERO**

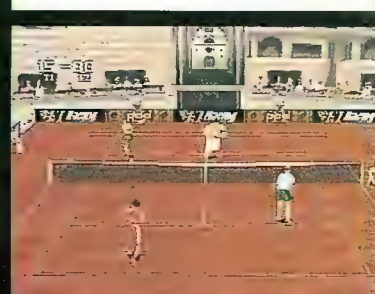
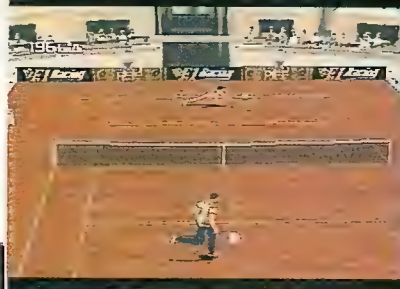
**NOMBRE Y APELLIDOS:** .....

**DOMICILIO:** .....

**POBLACION:** ..... **PROVINCIA:** .....

**C.P.:** ..... **TEL.:** ..... ☐ **PLAYSTATION** ☐ **SATURN**

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.





SUPER NUEVO

# TETRISPHERE

El clásico muestra su mejor cara

NINTENDO

H2O

64 MEGAS



EE. UU.

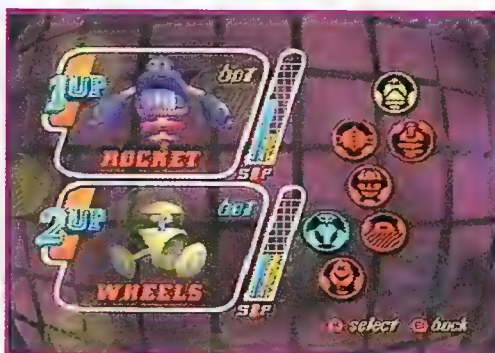
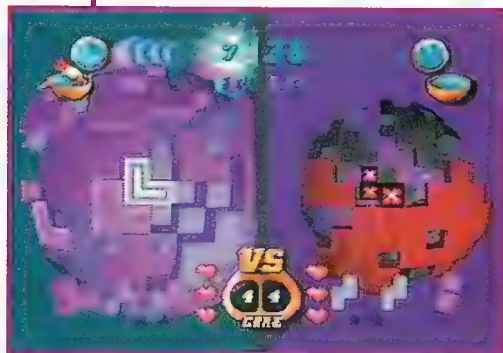


Cuando ya parecía prácticamente imposible que el desarrollo del clásico juego creado por **Alexey Pajitnov** sufriese más modificaciones, NINTENDO da una vuelta de tuerca más y nos presenta la última y revolucionaria versión (nunca mejor dicho) del puzzle por excelencia. Su nombre: **TETRISPHERE**. Y a decir verdad, lo único que se conserva del juego original son las inolvidables

fichas, ya que el sistema de juego, como se comprobará más adelante, no tiene absolutamente nada que ver. La misión, para que os hagáis una idea, consiste en juntar tres o más fichas iguales, lo que conllevará que éstas desaparezcan. Para lograrlo se nos da la posibilidad de desplazar las fichas por la superficie de las esfera, al tiempo que se colocan las que, en teoría, van cayendo. ¿El objetivo? Bueno, éste varía entre unos modos de juego y otros, pero por lo general consistirá en descubrir por completo determinada parte de la esfera. Puede que resulte un pelín complicado al principio,



Dos jugadores en pantalla



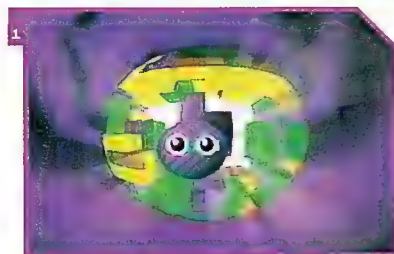
En el modo de dos jugadores los combos cobran una importancia especial. Cuantos más hagamos, más le complicaremos la vida al enemigo.

Nintendo 64 • Puzzle





## Cuatro modos de juego



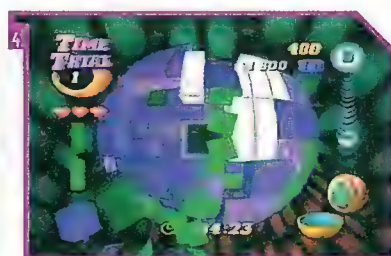
**1 Rescue:** En este modo de juego se debe abrir un hueco lo suficientemente grande como para que el robot que hay atrapado en el interior de la esfera pueda escapar.

**2 Hide & Seek:** Pruebas de habilidad en las que habrá que descubrir zonas específicas, hacer desaparecer objetos, fichas, etc. Sin duda uno de los modos más divertidos.



**3 Puzzle:** Como en anteriores versiones del TETRIS, en el modo puzzle se nos imponen una serie de limitaciones con las que se debe completar el nivel.

**4 Time Trial:** ¿Qué os vamos a contar de este modo que no sepáis? Tan sólo que deberéis completar cada nivel antes de que se os acabe el tiempo.

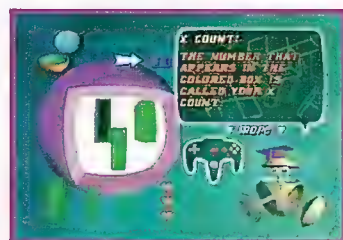
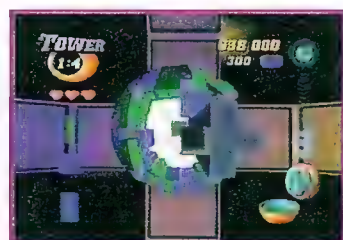


## Tetrisphere no se parece en nada a todo lo que hayamos visto.

pero con un poco de práctica, rápidamente se le cogerá el tranquillo. Y para que la diversión no falte, se le han incluido múltiples modos de juego con decenas de niveles en cada uno, todo ello en pos de una mayor durabilidad del cartucho (que ya bastante nos cuesta). No es momento de contaros mucho más sobre este juego. La llega-

da de todo nuevo descendiente del TETRIS acarrea la curiosidad de muchos, y por lo general suelen convencer bastante. En los próximos meses recibiréis la información pertinente (estamos trabajando en ello), aunque la opinión final (y más en este tipo de títulos), recaerá sobre los gustos personales de cada usuario.

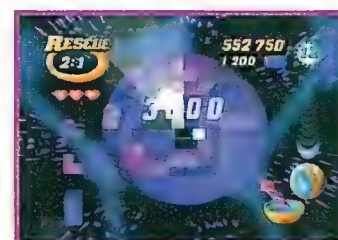
J. C. MAYERICK



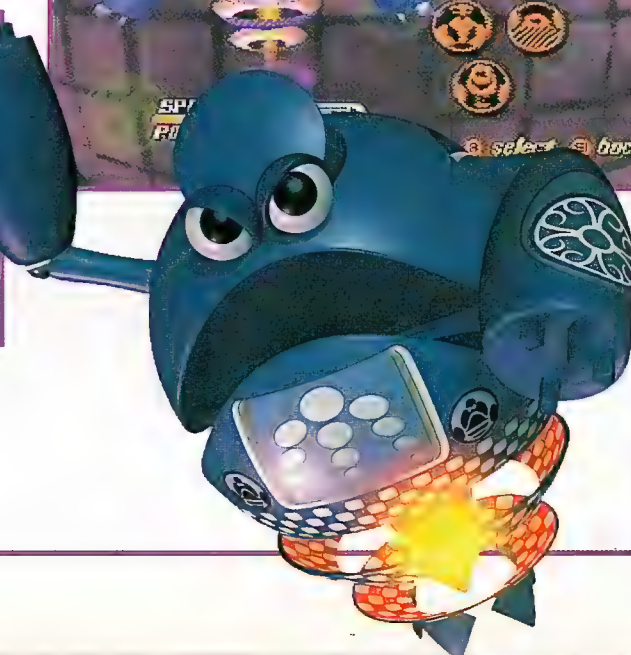
La variedad es, sin duda, el punto más fuerte de este TETRISPHERE. Arriba, una instantánea en la que se ve en funcionamiento una de las magias. A la izquierda, el tutorial, que explicará al jugador las reglas del juego. Arriba a la izquierda, un nivel del modo Hide & Seek.



## Cómo es Tetrisphere



La esfera, que en su interior es hueca, cuenta con un número de capas hechas a base de fichas proporcional al nivel en que se encuentra el jugador. Hacerlas desaparecer será el objetivo principal del juego.

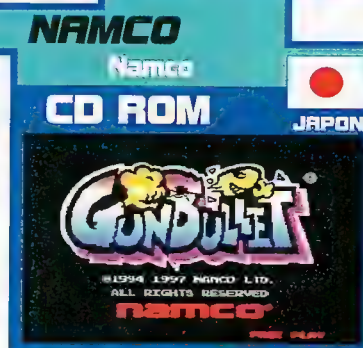




**SUPER NUEVO**

# POINT BLANK

**Acción y humor en una gran conversión**



pruebas), un Party Play especialmente recomendado para jugar con cientos de amigos (con tres modalidades de juego: Score Battle, Tournament y Team Play) y por último...

un juego de rol. Sí amigos, puestos a meterle extras al CD, a NAMCO no se le ha ocurrido otra cosa que incluir un genuino RPG protagonizado por Don y Dan, en el que no faltan ni los golpes



**P**or si TIME CRISIS no fuera suficiente motivo para adquirir lo antes posible una **G-CON 45**, NAMCO ofrece a los usuarios de **PLAYSTATION** un nuevo aliciente de nombre **POINT BLANK**. Conocido en **Japón** bajo el nombre de **GUNBULLET**, y llegado directamente de los salones recreativos, esta nueva aportación de NAMCO al catálogo de **PSX** es una recopilación de 74 minijuegos en la línea de los **PUZZLE & ACTION** de SEGA. De la mano de dos esperpénticos personajes, los doctores Don y Dan, el jugador debe hacer frente a las más adictivas y tronchantes pruebas, todas ellas en clave de humor, a través de dos modos de juego bien diferenciados. Por un lado está la fiel adaptación de la máquina recreativa, con sus tres niveles de dificultad y una jugabilidad y carga adictiva innegable; por otro el modo *Arrange*, creado exprofeso para esta versión **PLAYSTATION**. Aquí podemos encontrar desde un modo de entrenamiento (desde el que se accede a cualquiera de las 74



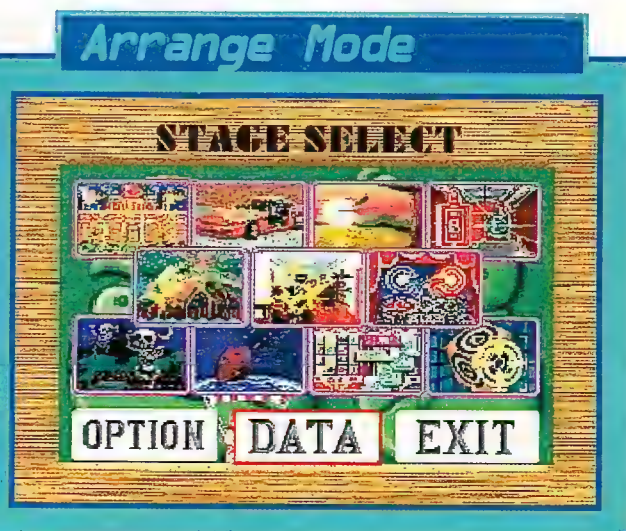
Don y Dan utilizan los mismos cuidados capilares que **THE SCOPE**: cera para suelos y una balleta.



**PlayStation • Arcade**



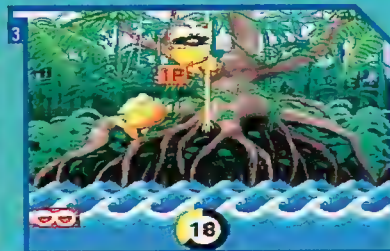
Toda una colección de modos y opciones de juego en exclusiva para **PLAYSTATION**.





## Quest Mode

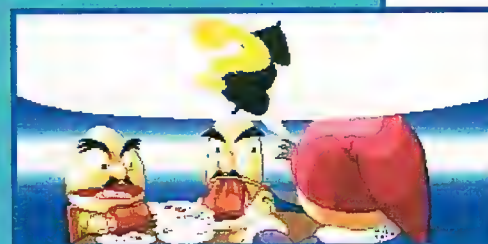
Desde nuestra G-con 45 guiaremos a Don y Dan por una misteriosa isla, como en cualquier RPG, hay pueblos, tiendas y puntos de experiencia.



1 En la más pura tradición RPG, en el Quest Mode no faltan las tiendas, repletas de armas, comida y medicinas.

2 Con sólo disparar a un punto de la pantalla de juego, los dos protagonistas caminarán hacia él.

3 Los combates consisten en las mismas pruebas que el juego original, ganando puntos y dinerito extra.



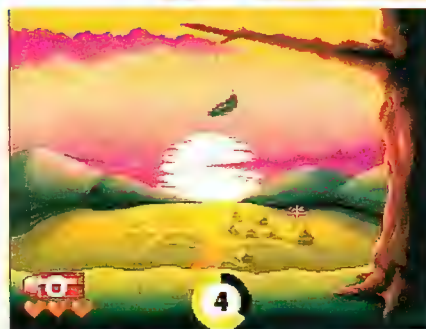
**POINT BLANK CONSTITUYE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE PISTOLA CON LOS QUE UN USUARIO DE CONSOLA PODRÍA SOÑAR**



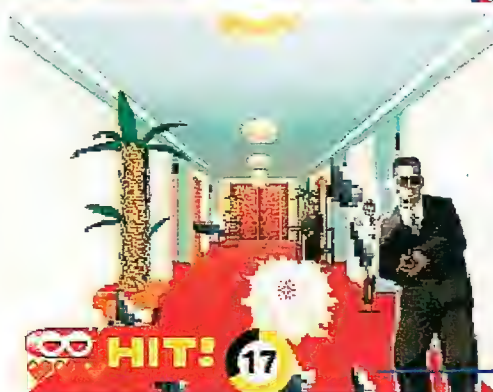
POINT BLANK permite usar tanto G-CON 45 como el pad de PLAYSTATION.

de humor ni las principales pautas del género: pueblos, tiendas, puntos de ataque, de experiencia... Al margen de sus sensacionales gráficos (es idéntico a la máquina, salvo que no está en alta resolución), lo mejor de POINT BLANK reside en el sentido del humor de cada una de las pruebas de que se compone el juego. Desde proteger las posaderas de Don de las dentelladas de las pirañas, acribillar a los inquietos inquilinos de un cementerio hasta tirar abajo un panal a balazos, en cada uno de los subjuegos está garantizada la carcajada. Marzo será casi seguro el mes en que POINT BLANK llegue a España, por lo que haréis bien en ir engrasando la G-CON 45.

NEMESIS



Por fin es posible practicar la caza del pichón de aguas sin salir de casa. Nosotros lo hacíamos antes, pero THE PUNISHER, nuestro mastín de lanas, siempre acababa por comerse las piezas crudas, así que lo castramos y ahora es lazarillo.





SUPER NUEVO

# BLOODY ROAR

## La bestia que todos llevamos dentro

VIRGIN

Hudson Soft

CD ROM

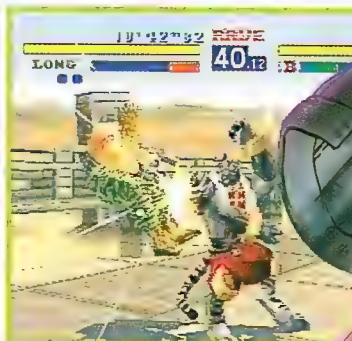
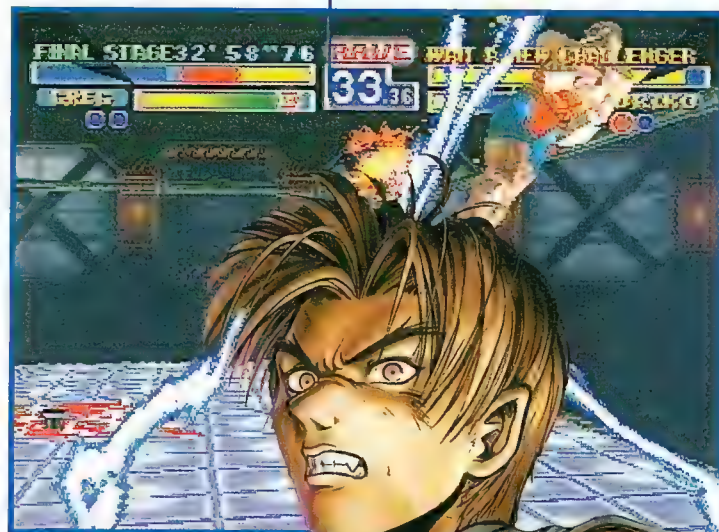

**BLOODY ROAR**  
HYPER BEAST DUEL


A primera vista se puede comprobar fácilmente la calidad y solidez que posee el engine 3D utilizado para mostrar en pantalla una gran cantidad de polígonos. Los efectos de luz, especialmente en el momento de la transformación en bestia, están a la orden del día.

el modo *beast* nos lo permite, pulsar el botón correspondiente para transformarnos en hombre lobo, tigre, león, etc. Una vez transformados, el botón asignado para transformarse se convierte en un golpe más, que podemos utilizar en *combos* o para realizar algún que otro movimiento especial. Aunque en principio esta idea nos pareció un tanto extravagante, ya que los pocos juegos que ofrecían posibilidades similares no resultaron especialmente atractivos, en **BLOODY ROAR**

Hace un par de meses os comentamos la inminente aparición en el mercado europeo y de la mano de VIRGIN de un nuevo *beat'em-up* tridimensional llamado **BEAST**. Al fin aquel **BEAST** está a punto de aparecer en las tiendas de toda **España**, aunque con el sugestivo nombre de **BLOODY ROAR**, título más que adecuado para la sangrienta creación de HUDSON. Además de HUDSON, el juego ha sido programado por dos compañías especializadas en el campo de las máquinas recreativas, EIGHTING y RAI-ZING, que se han encargado de la conversión del programa a su versión *arcade*, llamado **BEAST-RIZER**. **BLOODY ROAR** es un *beat'em-up* tridimensional de una calidad general impresionante y de una jugabilidad que resulta una magnífica mezcla de juegos como **TEKKEN 2**, **FIGHTING VIPERS**, **VIRTUA FIGHTER** y hasta **STREET FIGHTER II**. *Combos* al estilo VF o **TEKKEN**, golpes especiales similares a los de SFII y paredes con las que estampar la cara de nuestro oponente son algunas de las muchas características

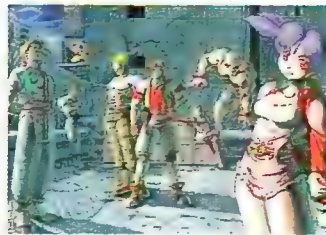
de la tremenda jugabilidad que **BLOODY ROAR** atesora. El engine 3D utilizado por HUDSON para poner en escena la tremenda cantidad de polígonos que **BLOODY ROAR** mueve es casi tan bueno como el utilizado por NAMCO en **TEKKEN 2**, ya que si bien los polígonos no están tan suavizados como en **SOUL BLADE**, el número de *frames* por segundo a los que se mueven se encuentra cercano a los 40. La principal novedad del juego radica en el sistema de transformaciones en bestia que cada uno de los 8 personajes posee. De tal manera, podemos comenzar el combate como humano, y una vez metidos de lleno en la lucha, y si nuestra barra de energía reservada para





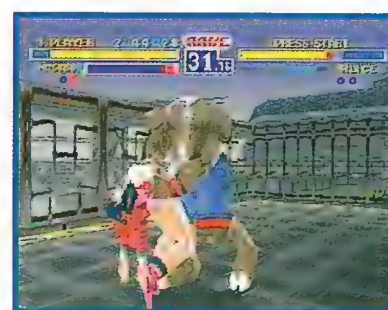
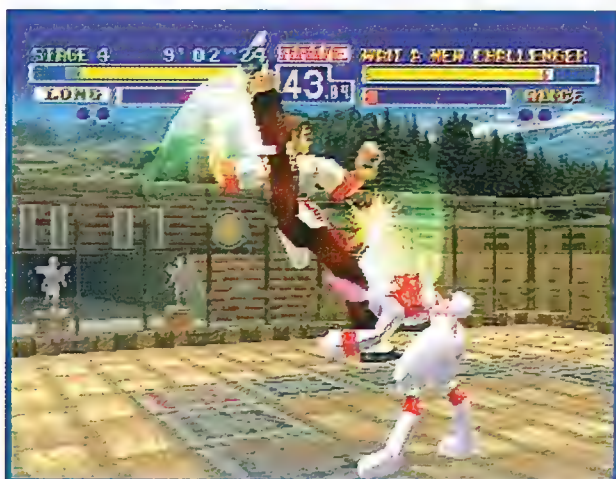
## Art Gallery

Esta es una de las múltiples opciones que pueblan el gigantesco menú de **BLOODY ROAR**. En ella podremos ver en alta resolución diferentes dibujos, posters, bocetos y hasta personajes diseñados pero no incluidos en la versión final del juego. Además de los típicos modos Vs, un utilísimo *Practice*, *Survival*, *Time Attack*, etc, una de las opciones más interesantes del juego es la llamada *Bonus Modes* (*Omake* en Japón), que nos dará acceso a diversos trucos, escenarios ocultos, nuevos personajes y demás opciones extrañas según vayamos acabándonos el juego y superando los records del *Survival* y *Time Attack*.



han sabido mezclar una rápida mecánica de juego con inmensos luchadores transformados. Uno de los elementos más sorprendentes que han sido añadidos al juego y que pocos arcades en 3D poseen es el factor *Gore*, que aunque no tan exagerado como en *MK2* es bastante tangible: increíbles chorros de sangre saldrán despedidos del cuerpo de nuestro oponente a base de nuestros «garrazos» para estrellarse en las paredes o el suelo del escenario. HUDSON ha logrado con este **BLOODY ROAR** acercarse en extremo al rey de la lucha en 3D, *TEKKEN 2*, y ofrecernos una sugerente alternativa al juego de NAMCO... hasta la salida del esperado *TEKKEN 3*.

DOC

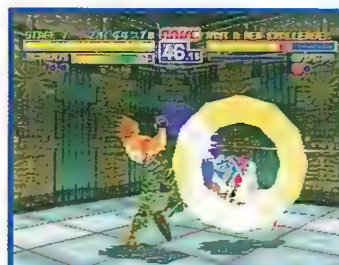
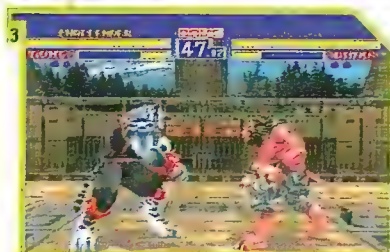
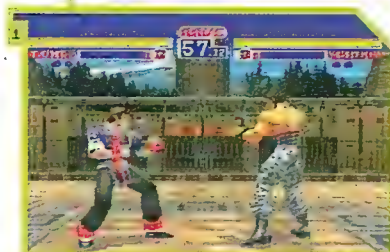


**La calidad general de *Bloody Roar* es sólo comparable a la del inimitable *TEKKEN 2***

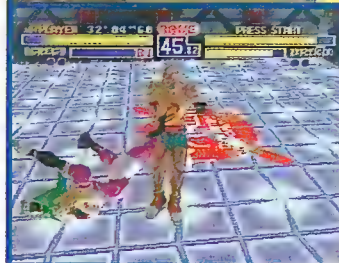
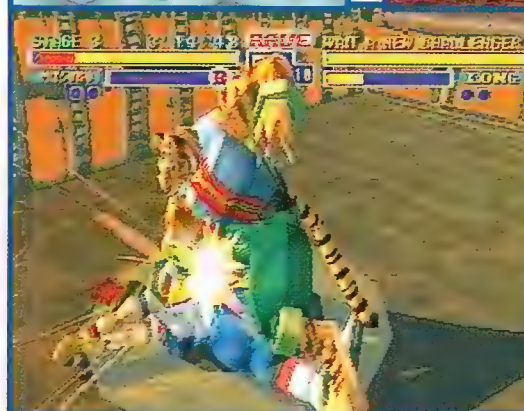
## Luchando a lo bestia.

La novedad más sorprendente y el motivo del título de **BLOODY ROAR** es la capacidad de los luchadores de convertirse en diferentes bestias, híbridos entre animal y ser humano. Cada uno de los luchadores se transforma en un animal diferente, desde el típico hombre lobo, hasta un bestial tigre.

- 1 Aquí podéis observar a los dos luchadores en su estado normal. La barra de Beast se encuentra activable.
- 2 Con una explosión de light sourcing y demás efectos, los personajes se transforman en milésimas de segundo.
- 3 Aquí aparecen los dos personajes en su estado híbrido. Ahora, el botón para transformarse sirve de golpe nuevo.



Cada uno de los personajes del juego posee un característico estilo de lucha. Entre los más conocidos se encuentran el *Wrestling* (gorila), el *Kung Fu* (tigre), el *Ninjitsu* (topo) y hasta las artes marciales militares (león).





SUPER NUEVO

# ALUNDRA

## Una joya del RPG cada vez más cerca

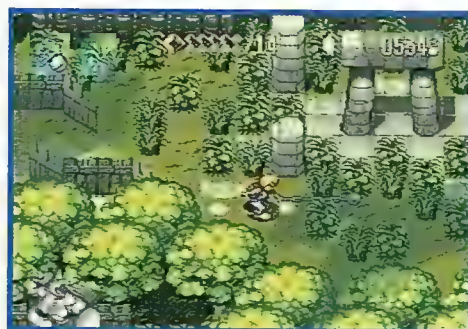
**A**espera de tener en nuestras manos la esperada versión *Pal*, con textos en castellano, que con toda seguridad llegará a finales de Marzo (palabra de **Fernando Martín**, jefe de cocinas de la división española de PSYGNOSIS), **ALUNDRA** salió finalmente el 7 de Enero a la venta en **Estados Unidos**. Tres días de retraso frente a la fecha inicial que se perdonan fácilmente al apreciar el espectacular acabado con que WORKING DESIGNS ha dotado al juego. Una caja doble, con carátula

metalizada (hay que verla para creerla) y una quinta tinta dorada para las letras de la contraportada hacen de esta edición de **ALUNDRA** un objeto a codiciar por los fans del RPG, en especial por los coleccionistas de rarezas. En su interior, igualmente impresionante, su afortunado poseedor puede encontrar un mapa con todas las localizaciones del juego y un manual a todo color (con portada en relieve) de 58 pági-

PSYGNOSIS

Matrix Soft.

CD ROM



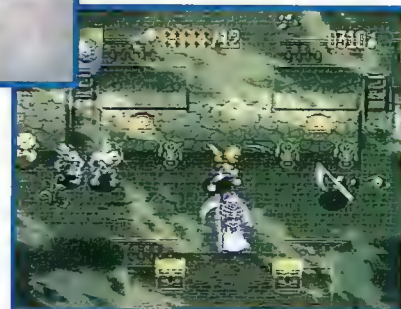
nas, en las que se introduce al jugador en la trama al tiempo que se presenta a los principales personajes, enemigos y objetos. Además, para satisfacer a los más puristas, se incluyen las letras de la canción final en inglés y japonés, y un breve comentario sobre las diferencias y mejoras de la versión americana respecto al original nipón. Puestos a soñar, daríamos un brazo (preferiblemente el de **Doc**) porque PSYGNOSIS se currara el manual y el *package* de la versión *Pal* de la forma en que lo ha hecho WORKING DESIGNS, aunque nos conformamos con que lo traigan a **España**, y encima en castellano. Res-

PlayStation • Action RPG



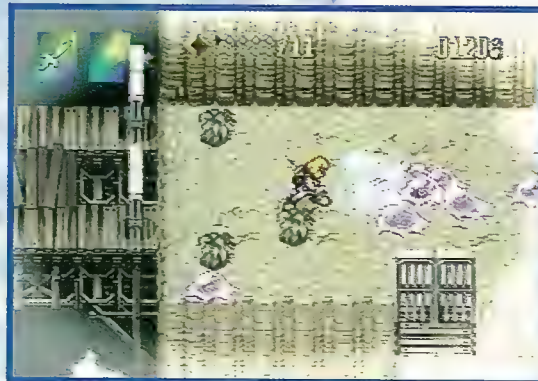
LANDSTALKER

Sus creadores nos ofrecen el primer Action RPG para PSX. Ha sido una larga espera, pero muy pronto lo tendremos aquí.

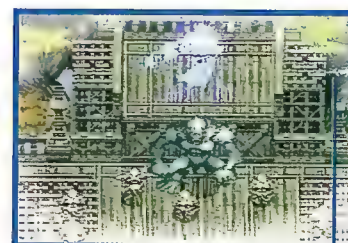


### La vida es sueño

Como dreamwalker que es, **ALUNDRA** tiene la habilidad de poder introducirse en los sueños de otras personas, librándolas de pesadillas. Incluso de aquellas producto de una mala digestión.

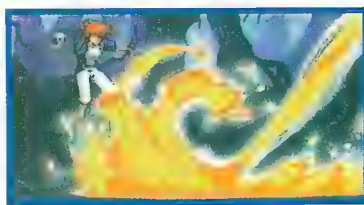
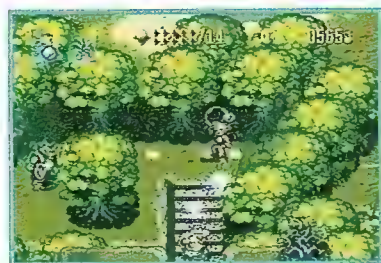
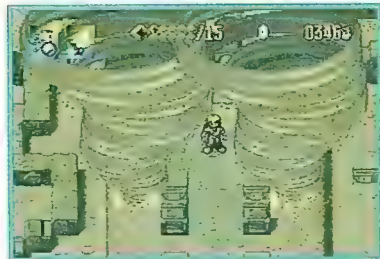


A L U N D R A

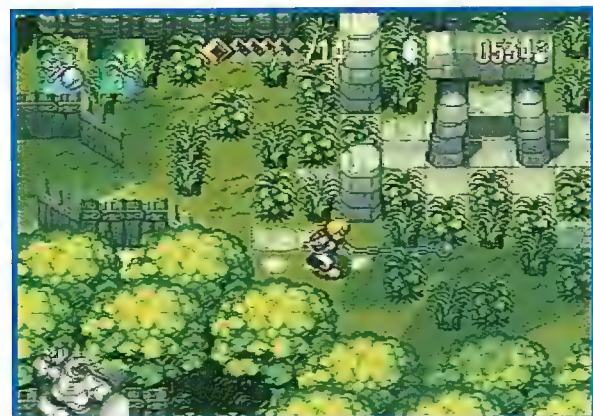


**THE PUNISHER** lidera la revolución de los macacos velludos. Su lema, «El hombre y la zarigüeya, cuanto más peludos, más dejan huella».



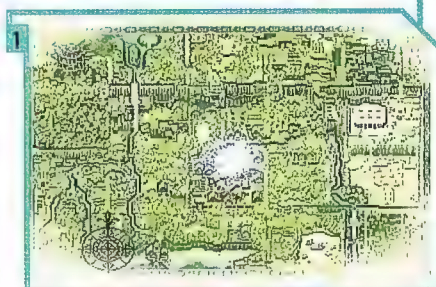


**PSYGNOSIS espera cosechar con ALUNDRA los mismos éxitos que SONY con FINAL FANTASY VII**

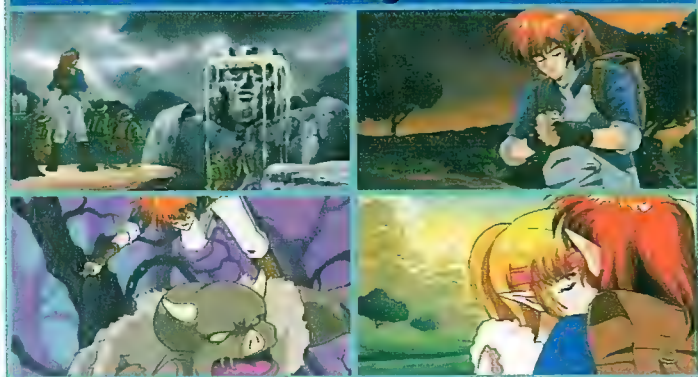


## En tierra peligrosa

- 1 La adivina de Iria te mostrará, cuando la visites, este utilísimo mapa del pueblo y alrededores.
- 2 Además de usar la espada, Alundra deberá agudizar el ingenio a través de diferentes enigmas.
- 3 En el juego abundan las cuevas y minas abandonadas. Ojo con las trampas, las hay a cientos.



## Una intro mejorada



Confeccionada a partir de diferentes secuencias del final japonés, WORKING DESIGNS

ha añadido al ALUNDRA occidental una nueva intro, dejando además la original intacta.

pecto al juego en sí, poco se puede decir que no hubiéramos mencionado en el reportaje del número pasado. Producido por MATRIX SOFTWARE (en cuyo *staff* se encuentran algunos de los creadores del mítico LANDSTALKER de MEGA DRIVE), ALUNDRA es un Action RPG con bastantes reminiscencias de la saga ZELDA, con un mapeado compuesto por más de 7.000 pantallas y una jugabilidad a prueba de bombas. Aunque la mecánica de juego se centra principalmente en la acción

(con ligeros toques de plataforma), MATRIX ha prestado una especial atención a los puzzles y enigmas, algunos de ellos de una dificultad por encima de la media a la que nos tienen acostumbrados este tipo de juego. Esto asegura horas y horas de juego (como ya mencioné en el reportaje del mes pasado, diez horas apenas dan para un 7% del total de la historia, y eso con la guía en la mano). ALUNDRA es todo un juegazo cuya magia está a punto de alcanzarnos.

NEMESIS



**SUPER NUEVO**

# BUST-A-MOVE

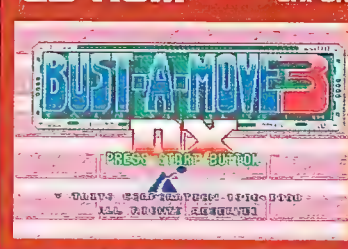
## Tercera entrega del mejor puzzle

**3 DX**

**ACCLAIM**

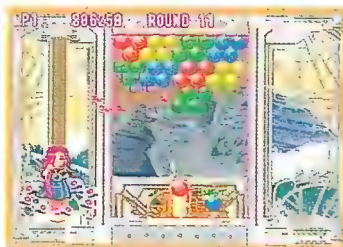
**TAITO**

**CD ROM**



### Edit Mode

Como novedad para **PLAYSTATION** se nos ofrece la posibilidad de diseñar nuestras propias pantallas, pudiendo seleccionar cualquier gema incluyendo las especiales. Por supuesto, después jugaremos en nuestros diseños y los podremos modificar si no nos gustan.



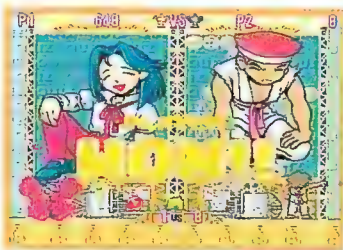
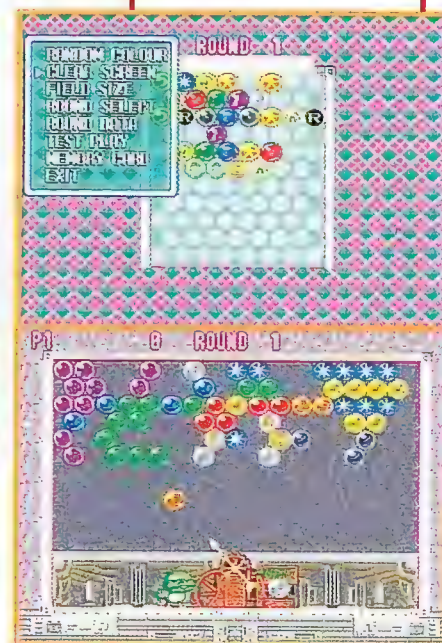
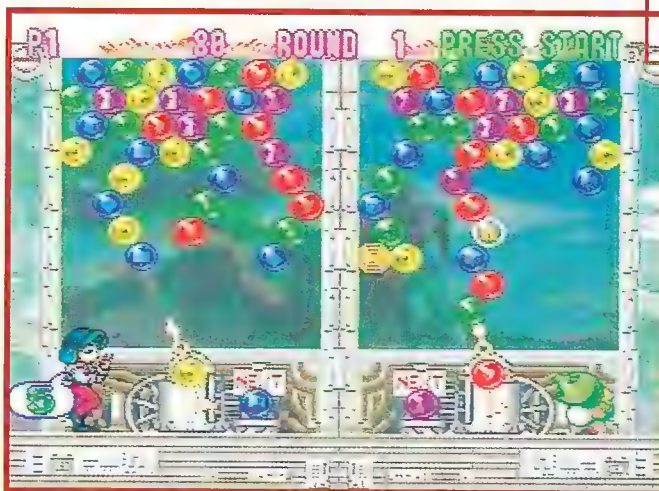
La tercera entrega de la saga **PUZZLE BOBBLE** y segunda para **PSX** está preparando su desembarco en el mercado español. Respecto a su antecesor, aunque ha añadido varios modos de juego nuevos (incluyendo un editor como en la entrega de **SATURN**), básicamente apenas ha variado en cuanto a mecánica de juego. Como principal innovación se incluye

el rebote de la gema/burbuja que lancemos en el techo, siendo posible alcanzar ahora lugares anteriormente inaccesibles. También observaréis más gemas especiales con diferente funcionalidad. Para concluir este avance, **BAM 3 DX**, sin variar la esencia del mejor puzzle de los últimos tiempos, nos presenta pequeñas novedades que acentuarán su capacidad de entretenimiento.

**THE SCOPE**

### JUGABILIDAD

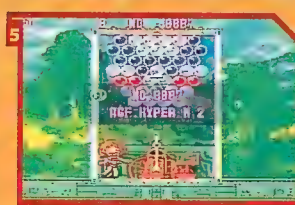
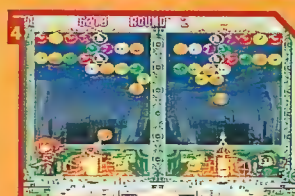
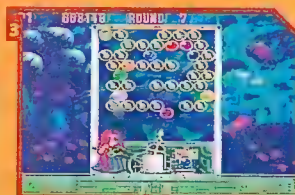
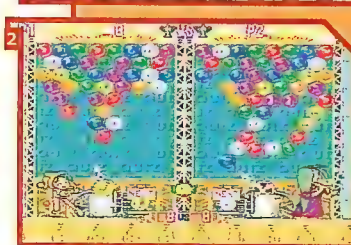
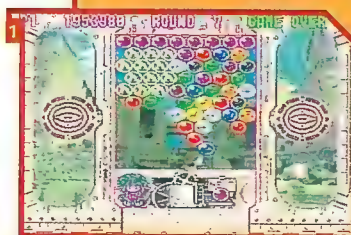
Esa es la palabra clave gracias a su endiablada diversión sobre todo en modo versus.



### Modos de juego

Uno de los puntos fuertes de **Bust-A-Move 3 DX** es la cantidad de modos de juego incluidos. En el modo

**Arcade** podremos seleccionar entre **Puzzle** y **Versus**, bien contra la computadora o bien contra un amigo (sin duda lo más divertido del juego, ya que cada vez que eliminemos gemas irán cayendo al contrario). Siguiendo el orden del menú del juego, el siguiente es el modo **Challenge**, que siguiendo la mecánica del **Puzzle** deberemos vaciar de gemas pantallas, que como su nombre indica, serán bastante complicadas. El modo **Win Contest** es totalmente inédito, y consistirá en derrotar a todos y cada uno de los personajillos presentes en el juego. En **Collection** disfrutarás completando los mejores diseños.



- 1 PUZZLE.** Con una dificultad obviamente creciente, nuestro objetivo consiste en «limpiar» la pantalla de todas las gemas.
- 2 VERSUS.** Contra la computadora es divertido, pero contra un amigo es cuando este juego alcanza su verdadera dimensión.
- 3 CHALLENGE.** A imagen y semejanza del **Puzzle**, pero bastante más complicado. Quizá lo más divertido para jugar solo.
- 4 WIN CONTEST.** Un **STREET FIGHTER** pero a base de gemas, no de torrazos. Deberemos derrotar a todos los personajes.
- 5 COLLECTION.** Una compilación de los mejores diseños. No son especialmente difíciles, y suelen tener finales espectaculares.

**PlayStation • Puzzle**



**SUPER NUEVO**

# JET RIDER

## Competición férrea en motos aéreas

La secuela de uno de los arcades de conducción más populares de **PLAYSTATION** llegará muy pronto al mercado español de la mano de **SINGLETRAC**, los mismos que programaron el juego original. Conservando milimétricamente la mecánica del primer **RIDER**, **JET RIDER II** ofrece diez emocionantes circuitos en los que circular sobre nuestras potentes aeromotos. Con la ventaja añadida de poder utilizar a tope el *pad* analógico de **PLAYSTATION**, los circuitos de **JET RIDER II**

superan con mucho en dificultad y mala leche a los de la primera parte. Intrincados y rebosantes de obstáculos, son un verdadero infierno que discurre por parques nacionales, desfiladeros, ciudades en ruinas e incluso la ladera de un volcán en plena erupción. Todo ello destinado a convertir una posible primera posición en una verdadera utopía, en tanto el jugador compite codo con codo con otros 19 participantes, tanto en el modo *Full Season*, como en *Custom Circuit* o *Single Track*.

**SCEA**  
**SINGLETRAC**  
**CD ROM**



Quizá algún día algunos programadores lleguen a darse cuenta de que una dificultad excesiva no es una virtud, sino un lastre. **JET RIDER II** es muy bonito, pero terriblemente complicado y algo injugable. Ojala cambie cuando llegue aquí.

NEMESIS

### Circuitos

Como ya sucediera en la primera parte, es absolutamente imprescindible quedar primero en la primera ronda de circuitos para poder acceder a los otros siete. Una verdadera tarea de enanos si tenemos en cuenta lo intrincado y el gran número de obstáculos que pueblan cada una de las pistas del juego.

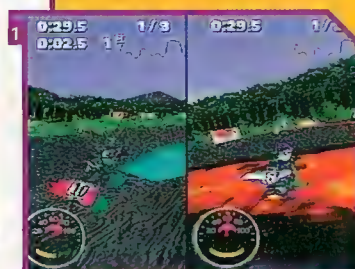


El verde rastro dejado por la incontinencia intestinal de **THE PUNISHER** nos servirá de guía en el laberíntico escenario de la ciudad. Sigue la deposición y encontrarás la victoria.

PlayStation • Conducción

### SAL VELLUTO

Como en el primer **JET RIDER** las ilustraciones de **Sal Velluto** decoran la pantalla de presentación y la elección de piloto. A la derecha, **THE SCOPE** con traje de neopreno y algo de relleno.



### Head To Head

Otro que no cambia es el modo de dos jugadores en el que se puede elegir en todo momento entre dos modalidades de *Split Screen*: horizontal o vertical. Sea cual sea el modo de pantalla elegido, la emoción y las horas de pique continuo están aseguradas. Eso sí, los dos jugadores llegarán a encontrar en algún momento la línea de meta.

- 1 A menos que quieras suicidarte, el *Split Screen* vertical es la mejor opción para ver algo en pantalla.
- 2 El corte horizontal no permite ver «un pijo», pero queda realmente bonito en pantalla, ¿verdad?



**SUPER NUEVO**

# RASCAL

## Llega un nuevo héroe a PlayStation

Esta nueva producción de PSYGNOSIS para **PLAYSTATION** llega de la mano de TRAVELLER'S TALES, que tras llevar a cabo algunos encargos de SEGA para **SATURN** (SONIC 3D BLAST y SONIC R), se han decidido a producir algo de mayor empaque, en este caso un arcade de plataformas 3D de nombre **RASCAL**. Quince personas y un largo año de trabajo han sido necesarios para realizar este espectacular título, en la línea de SUPER MARIO 64, para cuyo diseño de personajes han contado ni más ni

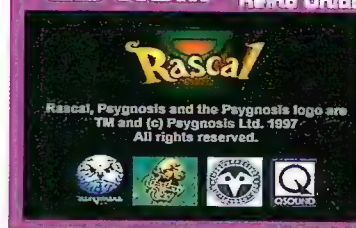
menos que con JIM HENSON'S CREATURE WORKSHOP. La compañía del tristemente fallecido creador de LOS TELENECOS, EPI Y BLAS o las películas CRISTAL OSCURO y DENTRO DEL LABERINTO, se ha encargado del diseño del protagonista, del malo del juego (el pérfido Evil Time Overlord) y del padre de Rascal, Casper Clockwise. Esto unido a la experiencia y la pericia de los programadores de TRAVELLER'S

**PSYGNOSIS**

Traveller's Tales

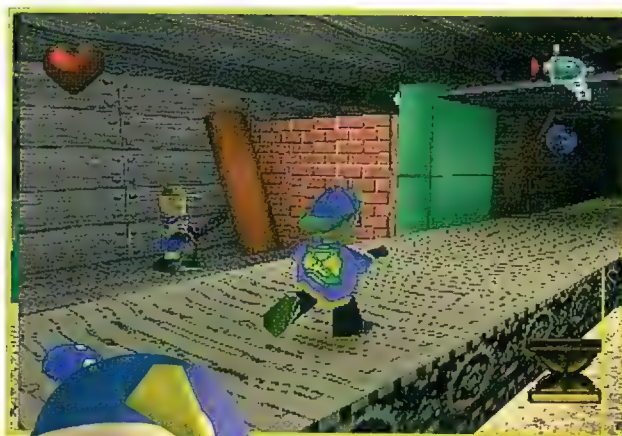
**CD ROM**

Reino Unido

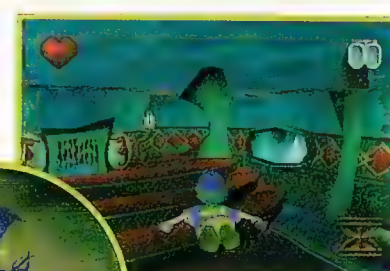
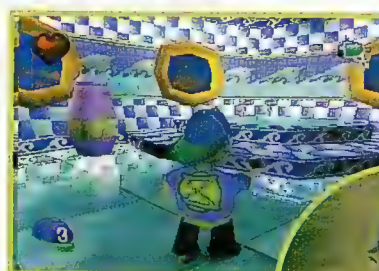


TALES (en cuyo haber encontramos títulos como MICKEY MANIA o TOY STORY), hacen de **RASCAL** una de las mayores experiencias visuales aparecidas hasta el momento en **PLAYSTATION**. Con gráficos en alta resolución y un *rate* de animación de 50 frames por segundo (60 en la versión NTSC), **RASCAL** va a sorprender a aquellos que pensaban que ya estaba todo visto en la consola de SONY. A través de seis zonas diferentes (El castillo, El mundo azteca, El Oeste,

**Psygnosis nos propone un trepidante viaje por distintas épocas**



Todo el juego transcurre a la escalofriante cifra de 50 frames por segundo. **THE PUNISHER** transcurre a 15 frames por minuto, y en baja resolución.



### El toque Henson

La intro del juego, realizada por ALDIS ANIMATION LTD. dan buena muestra del excelente trabajo de la gente de JIM HENSON en cuanto al diseño de los personajes. Aunque sospechamos que para el del padre de Rascal (el de la izquierda) se han copiado de algunos rasgos físicos de nuestro querido THE SCOPE... ¿quizá su frondosa melena?



PlayStation • Plataformas 3D

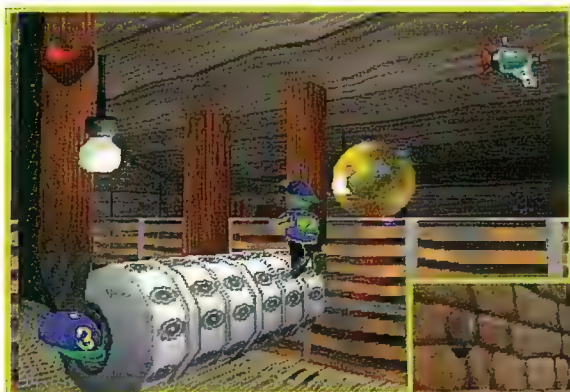
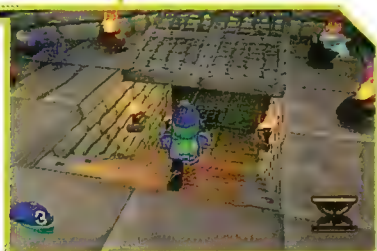




## A través del tiempo



Un galeón pirata, las profundidades de un castillo o el misterio del mundo azteca son algunos de los escenarios por los que tendrá que brincar el bueno de Rascal. Viajar en el tiempo nunca ha sido tarea fácil.



**Acción y plataformas en alta resolución y 50 frames por segundo**

El galeón, Atlántida y El laboratorio, Rascal deberá viajar constantemente en el tiempo en busca de su padre, prisionero del villano de turno. Lo verdaderamente original es que, como ya pasara en el añorado SONIC CD, cada escenario cuenta con un tiempo pasado, un presente y un futuro, lo que divide al juego en 18 mundos diferentes. Por poner un ejemplo, la fase del pasado del galeón se desarrolla en plena batalla naval, mientras que en el presente el barco se encuentra sumer-

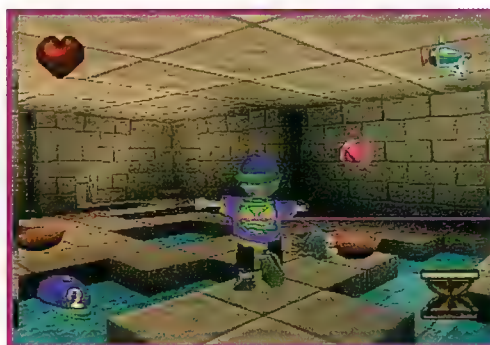
gido bajo las aguas, lo que obliga a Rascal a bucear como hacía Mario en el juego de N64. Según las últimas noticias, RASCAL acompañará a ALUNDRA en su lanzamiento español, más o menos por el mes de Marzo. Será entonces cuando os mostremos con mayor profundidad las virtudes y defectos (esperemos que de estos últimos no haya ninguno) de este futuro y casi seguro éxito de PSYGNOSIS. Hasta que llegue ese momento, deleitaros con estas soberbias pantallas.

NEMESIS

Rascal atraviesa las cocinas del Burguer Medieval, sin sospechar que le espera el enfrentamiento con THE PUNISHER, el tragamuslitos de pollo.



Arriba tenéis a nuestro añorado ASIKITANGA, desempeñando su labor de Acomodador en los bajos de un Cine X. Se gana las propinas a pulso.





SUPER NUEVO

# AEROFIGHTERS ASSAULT

## El rey de los cielos

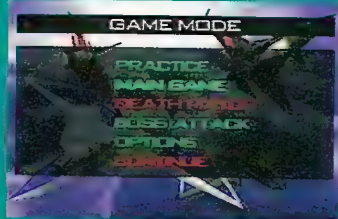


Desde las prolíficas tierras niponas nos llega un singular simulador de aviones. El juego consiste en desarrollar 11 misiones para eliminar a una extraña alianza que ha situado una bomba de calor en la **Antártida**. Deberás eliminar las tropas enemigas y los jefes finales que las lideran antes de que las ciudades costeras de

medio mundo sean anegadas por el agua. Como el control resulta un tanto complicado al principio, se ha incluido una modalidad de práctica. No sólo para pilotar, también puedes elegir luchar contra otro avión, e incluso contra alguno de los jefes finales. **AERO FIGHTERS ASSAULT** cuenta también con un modo para dos jugadores y una

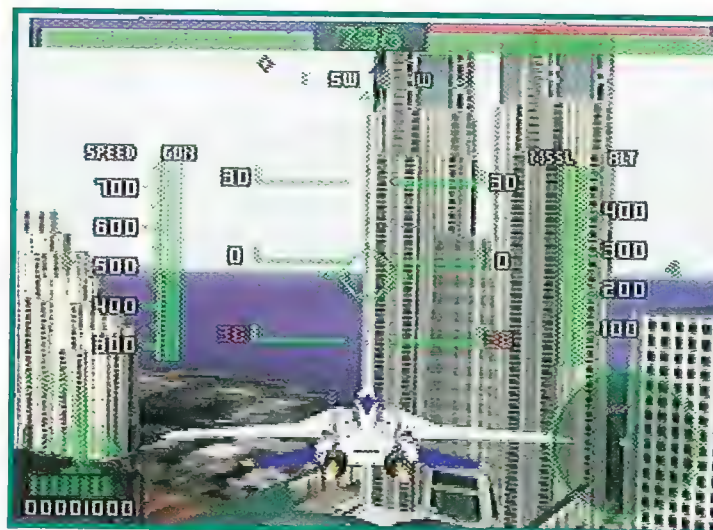
KONAMI  
PARADIGM ENT.

64 Megs

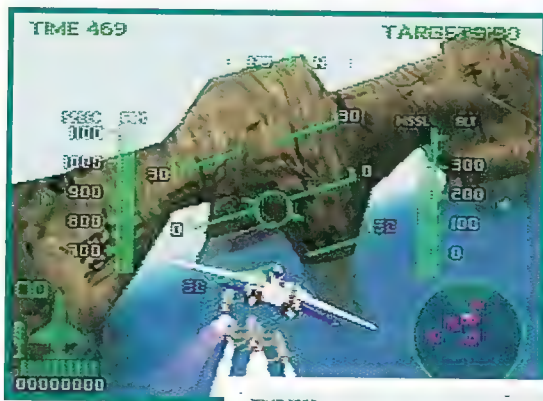
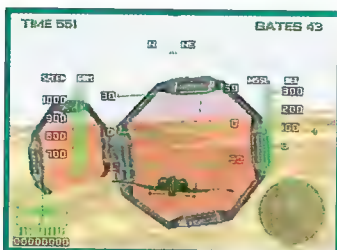


opción para recordar los combates contra los jefes finales. Eso sí, sólo cuando hayáis combatido previamente con ellos. A lo largo del juego podrás obtener nuevos aviones y encontrar fases de *bonus*. En resumen, aire fresco para un género poco explotado en **N64**.

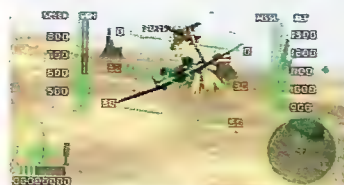
R. DREAMER



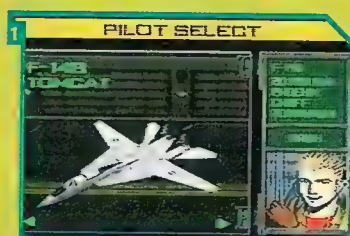
**Sobrevuela impresionantes escenarios para luchar contra tropas enemigas y peligrosos jefes finales.**



El juego cuenta con 4 modalidades de juego, práctica, modo historia, luchar con jefes finales y 2 jugadores.



## Selección de piloto



- 1 El potente armamento del Tomcat le convierte en un valor seguro.
- 2 Su principal baza se encuentra en el arma especial, la Fae Bomb Wave.
- 3 El Ninja Beam se transforma en el terror del cualquier campo de batalla.

Nintendo 64 • Simulador



**SUPER NUEVO**

# MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

## El ninja que os dejará helados.

**MIDWAY**  
**MIDWAY**

**64 MEGAS**



**C**reado por los mismos programadores de la versión para **PLAYSTATION**, **MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES** está a punto de hacer aparición de mano de **NEW SOFTWARE CENTER** en una conversión quizá demasiado parecida a su homónima de los 32 bits de **SONY**. Tal y como su nombre indica, tomaremos el papel de Sub-Zero, experimentado ninja del clan Lin-Kuei, y tendremos que llevar a cabo las diferentes misiones que el malvado hechizero Quan Chi nos encomendará por medio de nuestro jefe. En el apartado jugable, **MIDWAY** ha intentado introducir un nuevo sistema de juego, híbrido entre las plata-

formas al estilo **PRINCE OF PERSIA** y la lucha típica de la saga **MORTAL KOMBAT**. Si bien al principio resultará un tanto complicado debido al gran número de botones utilizados, una vez que cojamos práctica el juego se tornará increíblemente jugable y sobre todo, especialmente adictivo. Por desgracia, las únicas diferencias con respecto a la versión de **PLAYSTATION** residen en los gráficos, ya que en la conso-

la de **NINTENDO** no se pixelan y el **engine** utilizado es un tanto superior. Lo peor de todo es que las vistosas secuencias de vídeo que aparecían entre pantalla y pantalla han sido sustituidas por tristes digitalizaciones estáticas subtituladas y de un tamaño lamentable. Unicamente han pasado el expediente **DOC**

Aquí tenéis a **THE SCOPE**

en un acalorado día de trabajo en la redacción.  
«Poned el aire acondicionado», exclamaba.

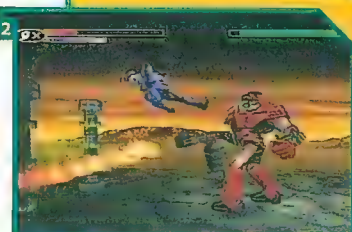


Este es uno de los jefes que encontraremos a lo largo del juego. El Dios del Fuego se encargará de impedirnos conseguir el objeto que se ve al fondo.

### Bosses a go-go

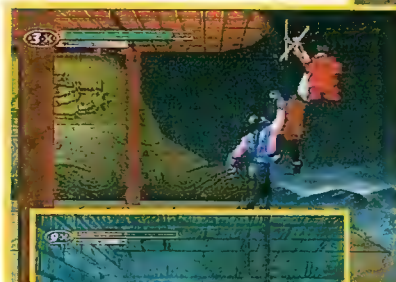
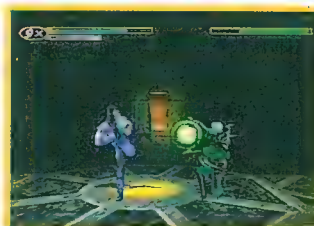
**A** lo largo de toda la aventura el pobre sub-zero se encontrará con todo tipo de bosses, mid-bosses y demás elementos similares

en estética y volumen al exótico **THE PUNISHER**. Tendremos que encontrar las rutinas necesarias para vencerlos.



**1** Si pensáis que ese bicho de ahí es La Cosa de los 4 Fantásticos, estáis muy equivocados. Es **THE PUNISHER** manchado de barro.

**2** En el puente de la inmortalidad nos encontraremos a **THE PUNISHER** con casco y con un ventilador averiado. Cuidado.



Entre los muchos oponentes que encontraremos a lo largo del juego se encuentra el famoso ninja **Scorpion**.

Nintendo 64 • Beat'em up



## PLAYSTATION

### 1 FINAL FANTASY VII

RPG • Squaresoft

Las 65.000 unidades vendidas en España le consagran como mejor juego de este mes, y de los venideros.

### 2 TOMB RAIDER 2

Aventura 3D • Core

### 3 ABYSS ODDYSSEY

Aventura • GTI

### 4 CASTLEVANIA S.O.T.N.

Plataformas • Konami

### 5 FIFA 98: RUMBO...

Deportivo • E.A.

### 6 TIME CRISIS

Shoot'em-up • Namco

### 7 ACE COMBAT 2

Shoot'em-up • Namco

### 8 SKULL MONKEYS

Plataformas • Dreamw.

### 9 S.F. EX PLUS ALPHA

Beat'em-up • Capcom

### 10 CRASH BANDICOOT 2

Plataformas • U. Studios

## El más colorista

YOSHI'S STORY NINTENDO 64



## El más criminal

GRAND THEFT AUTO PLAYSTATION



## De super ni un pelo

SUPERMAN GAMEBOY



## El más sangriento

BLOODY ROAR PLAYSTATION



## SATURN

### 1 SONIC R

Conducción • Sega

Pese a estar programado por una compañía no nipona, este juego posee una calidad impresionante.

### 2 NBA ACTION '98

Deportivo • Sega

### 3 MARVEL SUPER HEROES

Beat'em-up • Capcom

### 4 QUAKE

Shoot'em-up • Lobotomy

### 5 TOURING CAR

Conducción • Sega

### 6 CROC

Plataformas • Argonaut

### 7 RESIDENT EVIL

Aventura • Capcom

### 8 STEEP SLOPE RIDERS

Deportivo • Sega

### 9 SONIC JAM

Plataformas • Sega

### 10 WINTER HEAT

Deportivo • Sega

## GAMEBOY

### 1 DONKEY KONG LAND 3

### 2 TETRAIS PLUS

### 3 TUROK

### 4 CASTLEVANIA LEGENDS

### 5 LUCKY LUKE

## NEO GEO

### 1 KING OF FIGHTERS '97

### 2 KING OF FIGHTERS '95

### 3 SAMURAI SHODOWN 4

### 4 FATAL FURY A.B.SP.

### 4 METAL SLUG

# TOP 10



# Superlistas

# TOP 10

## NINTENDO 64

- 1 **SUPER MARIO 64**  
Plataformas • Nintendo  
En el primer puesto sigue este cartucho de compra obligada para cualquier usuario de NINTENDO 64.
- 2 **GOLDEN EYE**  
Shoot'em-up • Nintendo
- 3 **DIDDY KONG RACING**  
Conducción • Nintendo
- 4 **MARIO KART 64**  
Conducción • Nintendo
- 5 **TOP GEAR RALLY**  
Conducción • Kemco
- 6 **DUKE NUKEM 64**  
Shoot'em-up • GTI
- 7 **FIFA 98: RUMBO...**  
Deportivo • E.A. NOVEDAD
- 8 **BOMBERMAN 64**  
Arcade • Hudson
- 9 **TUROK**  
Shoot'em-up • Acclaim
- 10 **NFL QUARTERBACK**  
Deportivo • Acclaim NOVEDAD

## SUPERNINTENDO

- 1 **SUPER MARIO WORLD 2**  
Plataformas • Nintendo  
A este paso, ningún juego llegará a quitarle el primer puesto al pequeño Mario y a su «jamelgo» Yoshi.
- 2 **KIRBY'S FUN PACK**  
Plataformas • Nintendo
- 3 **S.FIGHTER ALPHA 2**  
Beat'em-up • Capcom
- 4 **TEARANIGMA**  
Action RPG • Enix
- 5 **FIFA 98: RUMBO...**  
Deportivo • E.A. NOVEDAD
- 6 **TETRAIS ATTACK**  
Puzzle • Nintendo
- 7 **I. S. S. DELUXE**  
Deportivo • Kanami
- 8 **LUCKY LUKE**  
Plataformas • Infogrames
- 9 **DONKEY KONG COUNTRY 3**  
Plataformas • Nintendo
- 10 **DONKEY KONG COUNTRY 2**  
Plataformas • Nintendo

## MEGADRIVE

- 1 **THE LOST WORLD**  
Arcade • Sega  
Menuda sorpresa nos dió SEGA con este juegoazo. Animales extintos en una máquina que casi lo está.
- 2 **TOY STORY**  
Arcade • Disney Int.
- 3 **DISNEY COLLECTION**  
Plataformas • Sega
- 4 **SEGA CLASSICS COLLECTION**  
Arcade • Sega
- 5 **FIFA 98: RUMBO...**  
Deportivo • Kanami NOVEDAD
- 6 **I. S. S. DELUXE**  
Deportivo • Kanami
- 7 **COMIX ZONE**  
Beat'em-up • Sega
- 8 **SONIC 3D**  
Arcade • Sega
- 9 **MICROMACHINES 96**  
Conducción • Codemasters
- 10 **MAUI HALLARD**  
Plataformas • Disney Int.



SUPER NUEVO

# NEWMAN HAAS RACING

## Del Cine a la Fórmula Indy



Psychosis

Bizarre Creations

CD ROM



REINO UNIDO

RACE SETUP

Best Lap 9 LAPS

1st Place 40

1st Lap OFF

Control SPINS

END

Control FULL ON

Change

Back

Back



de esta escudería son el famoso actor **Paul Newman** y **Carl Haas**, uno de los hombres más vinculados al mundo del motor en **Estados Unidos**. Con esta magnífica tarjeta de presentación, llega un juego en el que vuelven a colaborar **BIZARRE CREATIONS** y **PSYGNOSIS**, empleando la misma base técnica utilizada en **F1'97**. De esta forma el control de los vehículos y sus movimientos son muy similares a los que pudimos ver, no hace demasiado, en el

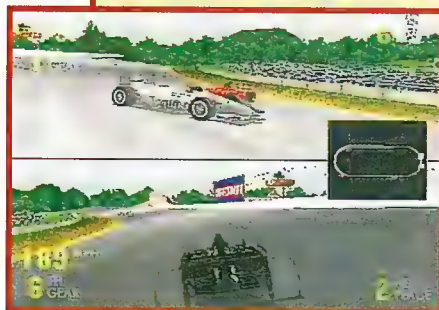
**P**SYGNOSIS quiere aprovechar el éxito de **F1'97** con otro título centrado en el mundo del motor. En esta ocasión se sustituye la Fórmula Uno por las competiciones de Fórmula Indy, utilizando como reclamo publicitario el nombre **NEWMAN HAAS**. Esta es una de las escuderías que más éxitos ha conseguido en los últimos años de la mano de pilotos tan prestigiosos como **Mario Andretti**, su hijo **Michael Andretti** o **Nigel Mansell**. Los responsables



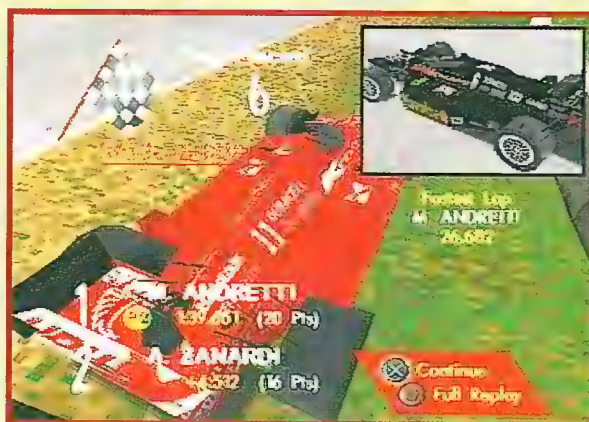
**FORMULA INDY** Después de compartir cartel con la Fórmula 1, la Fórmula Indy debuta como protagonista en **PLAYSTATION**.



## Dos jugadores



Es posible que dos jugadores participen de forma simultánea en una carrera.



citado título. Sin embargo, se han modificado aspectos como la presentación, con nuevos menús, así como la reducción del número de cámaras. Relacionado con este aspecto destacan los cambios de plano que se producen cuando hay alguna colisión en carrera, permitiendo ver con una mejor perspectiva el trazado de la carretera. La inclusión de pilotos y escuderías reales también es otro dato a tener en cuenta para los aficionados a las competiciones de Fórmula Indy. El programa tam-



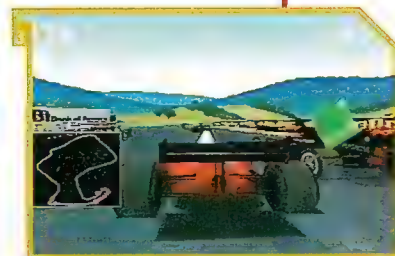


1 Es la cámara que ofrece una perspectiva más lejana de todas las incluidas.



2 También se recoge la clásica vista desde la parte posterior del vehículo.

3 La variación en el grado de orientación permite seguir la carrera desde un plano medio.



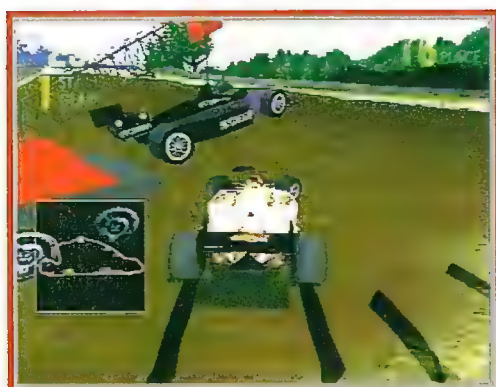
**Psygnosis aprovecha la base técnica de F1 '97 para este compacto.**

## Cámaras

La variedad visual es una de las características más destacadas del nuevo compacto creado para PLAYSTATION. Esta se logra con la incorporación de seis cámaras con perspectivas diferentes. Además, cuando se produce una colisión, se ofrece, de una forma automática, una perspectiva aérea que permite ver con más claridad lo sucedido.

4 Esta perspectiva ofrece pequeñas diferencias respecto a las otras cámaras.

5 También pueden seguirse las carreras desde el interior del coche.



**DE TAL PALO...** Entre los pilotos aparecen hijos de ilustres campeones, como **Christian Fittipaldi** o **Michael Andretti**.

bién incluye una extensa base de datos en la que pueden consultarse los resultados de los últimos campeonatos, así como el *curriculum* de los pilotos que aparecen reflejados en el juego. Se echan de menos los comentarios en español, aunque es posible que la versión final los incluya dentro de su variada gama de opciones. En resumen, puede decirse que se trata de sacar jugo a uno de los mejores programas en torno al circo de la Fórmula Uno creado para

PLAYSTATION.

CHIP & CE





# El Bueno, el Feo y el BLANCO

## Skull Monkeys



### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR EA  
PROGRAMADOR DREAMWORKS



THE PUNISHER, como veis en la pantalla de arriba, sirve de montura para Klaymen en las fases más avanzadas del juego. Doc, junto a estas líneas, a punto de ingerir unas almorranas de gajo, su sustento más habitual.

Siguiendo la línea de **Earthworm Jim** pero inmerso en un mundo de arcilla, **Skull Monkeys** puede ser considerado por muchos como el **mejor plataformas** aparecido hasta la fecha para **PlayStation**.

Todo comenzó en 1988, con una colección de 17 ilustraciones de **Douglas TenNapel** llamada A BEAUTIFUL DAY IN THE NEVERHOOD ambientadas en una ciudad de arcilla. Este universo fue trasladado por Douglas y su equipo a THE NEVERHOOD, un juego para **Pc** que recibió halagos generalizados incluyendo los del propio **Steven Spielberg**. No en vano **TenNapel** es el creador del personaje **Earthworm Jim** (del que **Klaymen**, el héroe de **SM**, es un claro heredero) y ha participado en la génesis de otros juegos como **J-PARK**, **JUNGLE BOOK** o **REN AND STIMPY** (del cual recupera su corrosivo y flatulento humor). El resto de su equipo de programación no se queda atrás, ya que todos han puesto su firma

en títulos prestigiosos del mundo de las consolas

(GLOBAL GLADIATORS,

COOL

SPOT,

ALADDIN,



### VALORACION

SKULL MONKEYS destila la ilusión que han puesto en él sus creadores. tanta ilusión como la arcilla que han tenido que utilizar en crear tanto las secuencias como las fases del juego. su lineal pero siempre sorprendente desarrollo hace que cada fase suponga un nuevo reto, y que nos reencontremos una y otra vez con la estética **EARTHWORM JIM** pero elevada a su máxima potencia.

VECTORMAN...). **SKULL MONKEYS** es el fruto de la experiencia ganada con ese título de **Pc**, mezcla de aventura y puzzle, sólo que ahora todo ese mundo de arcilla da vida al que sin duda es el más imaginativo de los plataformas para **PSX**. **SKULL MONKEYS** es el típico juego que tiene poco que decir y mucho que enseñar. Poco que decir porque, sin aportar nada nove-



### SKULL MONKEYS

#### PLATAFORMAS

##### CD ROM

Jugadores	1
Vidas	4
Fases	23 + SECRETAS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO



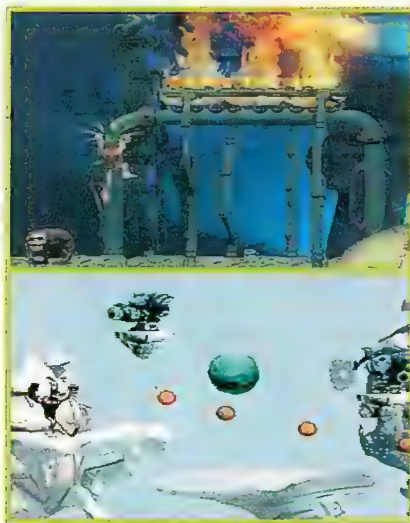
## Jefes de Final de Fase



Hasta los *Final Bosses* hacen gala del ingenio creativo e imaginación de los creadores. Mal, o menos, cada 3 o 4 fases nos toparemos con alguno de estos jefes que, como podemos observar por las pantallas que acompañan estas líneas, todos son completamente diferentes entre sí, tanto por su variada estética como por sus diferentes métodos de ataque. Por lo general no suelen plantear grandes problemas, y una vez estudiados sus movimientos os deshacéis de ellos.



En este juego, los jefes de fase son muy variados y cada uno de ellos tiene su propia personalidad. Una combinación perfecta de creatividad y habilidad técnica.



doso en su desarrollo, recoge elementos de los mejores juegos de plataformas de la historia, como el citado EARTHWORM JIM o el propio S. MARIO WORLD (del que toma hasta los cartelitos explicativos de cada *item* en las primeras fases). Y tiene mucho que enseñar porque la originalidad está en la maravillosa puesta en escena, fruto de meses de trabajo haciendo animaciones *frame a frame* con modelos de arcilla, que llegan a su máxima expresión en las animaciones y sobre todo en las des-



**ITEMS** Universe Enemy y Super Willie son dos de los muchos poderes que ofrecen los *items* desperdigados por el juego. El primero destruirá a todos los enemigos de la pantalla, y el segundo recogerá los *items* que estén a la vista.



## GRAFICOS

## MUSICA

## SONIDO FX

## JUGABILIDAD

## GLOBAL

un universo de arcilla repleto de animaciones, secuencias y entornos totalmente diferentes entre sí. La creatividad de todos y cada uno de los elementos que integran el juego no tiene parangón alguno hasta la fecha.

probablemente la banda sonora más original, desgladada, surrealista e hilarante que jamás hemos oído en un videojuego. La sintonía cantada del juego es magistral. Lo mejor en su género a años luz del resto.

alucinantes sonidos y voces presentes tanto en el juego como en las secuencias. Si llegáis al final del juego escucharéis flatulencias intestinales tan reales que creeréis que el vecino del 5º ha vuelto a comer fabada litoral.

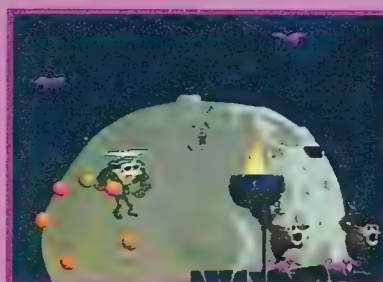
jugar a SKULL MONKEYS es jugar a un plataformas de tinte clásico y recursos técnicos yanguardistas. La calidad general aderezada con suculentas y efectivas dosis de buen humor conforman un conjunto imbatible.

**93**

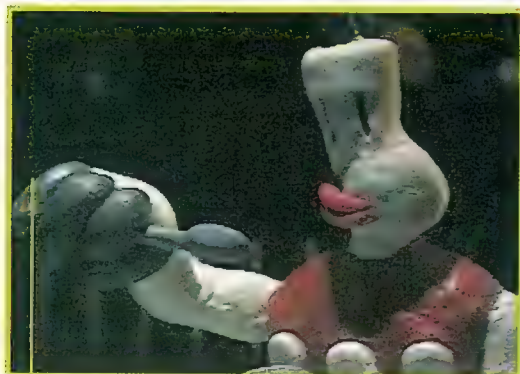
- + el universo de arcilla que rodea el juego.
- No hay aspecto que haya sido descuidado.



## Fases del Juego



Más de una veintena de fases en total (20 principales en total son argumentos más que las fases como para quedarse con el potencial de Skull Monkeys. Si añades las interminables plataformas de toda la vida, pero con un tratamiento acorde con las best practices que se están hoy en día, este es el juego. Atención especial a los efectos de sonido de fondo.

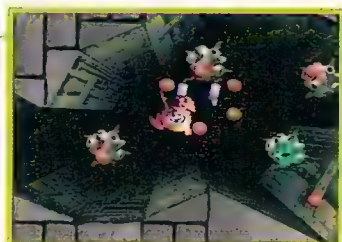


Las extensas secuencias entre fases aglutinan la mayor parte del indescriptible sentido del humor del juego.

ternillantes secuencias (no os perdáis la *extro* del juego). Hablando del juego en sí, **SM** es un juego muy largo, con más de una veintena de fases (más otras extra, más atajos y fases de *bonus*) y unos 120 subniveles. El juego ha sido creado en modo *storyboard*, es decir, según se desarrolla la historia, se va diseñando el juego y eso incide especialmente en su gran sentido del humor, omnipresente en el juego. En resumen, **SM** es un plataformas con un desarrollo clásico y un tratamiento gráfico revolucionario que transpira calidad por todos sus poros.

R. DREAMER

Si recogéis determinados items accederéis a fases extra, como la psicodélica 1970's (ambientada en el pecho de **THE PUNISHER**), y fases en las que conduciréis una nave.





# CONCURSO

1



2



# BUSHIDO BLADE

SONY C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Para obtener uno de los fabulosos premios que sorteamos sólo tienes que averiguar cuál de los tres perso-

najes que aparecen en esta página no pertenece a BUSHIDO BLADE. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con las respuestas y todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 8 de Marzo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO BUSHIDO BLADE».

3



## SORTEAMOS

3 Lotes de un BUSHIDO BLADE y una PLAYSTATION

7 Lotes de un BUSHIDO BLADE

NOMBRE: .....  
 APELLIDOS: .....  
 DOMICILIO: .....  
 POBLACION: .....  
 .....  
 PROVINCIA: .....  
 C.P.: ..... TEL.: .....  
 RESPUESTA: .....



Bushido Blade © 1997 Square Co., Ltd / Lightweight C., Ltd. All rights reserved. Sound © 1997 ARIKA. Squaresoft © is a registered trademark of Square Co. Ltd. Bushido Blade is a registered trademark of Square Co., Ltd.  
 PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment. Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation, Japón.  
 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.



# Teñido de BLANCO

## Nagano Winter Olympics '98



### SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO  
PRODUCTOR: KONAMI  
PROGRAMADOR: KONAMI

74



La llegada de los grandes acontecimientos deportivos suele ser motivo de diferentes títulos en el mundo de los videojuegos. Las Olimpiadas no son una excepción, siendo bastantes los juegos que, a lo largo del tiempo, han reflejado este tipo de eventos. Aunque los Juegos Olímpicos de Verano suelen tener mayor tirón popular, hay algunos antecedentes dentro de las Olimpiadas de Invierno. Así, puede citarse el discreto WINTER OLYMPICS, creado por U.S. GOLD para diferentes consolas. Además, han aparecido otros juegos relacionados con la nieve, como VAL D'ISERE SKIING AND SNOWBOARDING (JAGUAR) o WINTER GOLD (SUPER NINTENDO). A pesar de todo ello, la consola estrella de NINTENDO no había recibido ningún cartucho de este género. La celebración de los mencionados juegos en la localidad japonesa de Nagano ha servido a los nipones de KONAMI para lanzarse en este tipo de programas. Como es habitual, el nuevo cartucho recoge un conjunto de disciplinas diferentes, presentando como denominador común su relación con el mundo de la nieve o del hielo. El número total de pruebas es de 12, mientras que existen 9 disciplinas disponibles. El motivo es que tres de esas disciplinas (esquí, salto de esquí y patinaje de velocidad) cuentan con dos pruebas cada una, en las que varían aspectos como la distancia a recorrer. Entre los deportes contemplados se incluyen algunas disciplinas debutantes en el



### VALORACION

• el nuevo programa de KONAMI cumple con la tradición en este tipo de juegos, incluyendo diferentes disciplinas deportivas y algunas novedosas. su tratamiento gráfico es magnífico en todos los casos, aunque la jugabilidad depende de la naturaleza de la disciplina deportiva. globalmente es un cartucho sólido en el que se deja notar el tradicional buen hacer de la compañía japonesa.

### NAGANO WINTER OLYMPICS '98

#### DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	2 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



## Disciplinas incluidas



### BOBSLEIGH

Hay que lograr velocidad y determinar el momento en el que los tripulantes se montan en el vehículo. Después sólo hay que controlar la trayectoria.



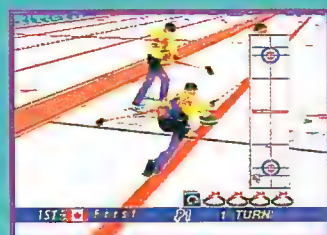
### SALTO LIBRE

Consiste en saltar por una rampa y realizar piruetas. Elige el tipo de salto, consigue potencia y determina el momento de la incorporación para caer el suelo.



### ESQUÍ

Dos disciplinas: slalom y descenso. Su desarrollo es similar, limitándose a bajar a toda velocidad, pasando por las puertas establecidas.



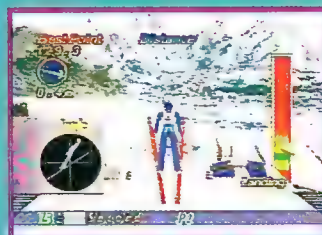
### CURLING

La prueba consiste en situar unos discos dentro de unos círculos concéntricos marcados en la nieve.



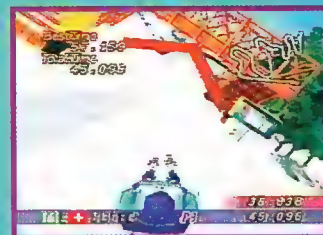
### SNOWBOARD SLALOM

Es una prueba similar al esquí, aunque en esta ocasión es descenso se hace con una tabla.



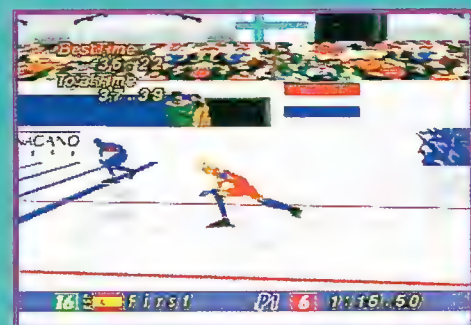
### SALTO DE ESQUÍ

Dos pruebas: K-120 y K-90. Su dominio es complicado, ya que hay que controlar varios indicadores.



### LUGE

Sus diferencias con el Bobsleigh son escasas, aunque se hace con un sólo tripulante.



### PATINAJE DE VELOCIDAD

Dos pruebas con diferentes distancias. Para realizarlas hay que llevar el ritmo y dosificar la energía, representados ambos en indicadores.



### SNOWBOARD HALFPIPE

Esta disciplina es una de las más originales en su desarrollo. Primero hay que elegir las piruetas que se pretenden hacer, y luego ejecutarlas mediante la combinación asignada a cada una. Al aumentar la complicación de la pirueta, también lo hace la combinación de botones.



Las Olimpiadas de Invierno debutan en NINTENDO 64 de la mano de los nipones de KONAMI.

## GRAFICOS

## MUSICA

## SONIDO FX

## JUGABILIDAD

## GLOBAL

de todas las aproximaciones a los deportes de invierno, este cartucho muestra su cara más espectacular. El diseño de los escenarios, el colorido, y la animación de los deportistas se encuentra a gran altura.

un conjunto de animadas melodías rodean la juego tanto durante los menús como en la intro. Además, hay que destacar su aparición durante las repeticiones ofrecidas después de la finalización de cada prueba.

un comentarista encargado de dar la salida y los gritos de ánimo del público completan la gama de sonidos de cada prueba. El ruido de los esquís sobre la nieve o de los patines sobre el hielo está muy logrado.

como suele ocurrir en este tipo de juegos, hay notables diferencias en la jugabilidad de cada una de las pruebas incluidas. De todas formas, el nivel general alcanzado es bastante elevado, y el mejor de estos deportes.

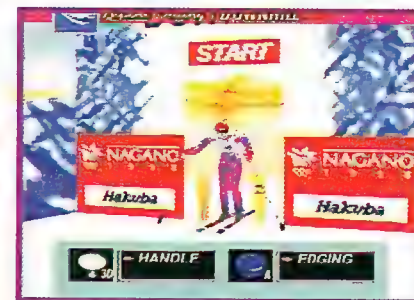
# 89

- La aparición de disciplinas hasta ahora inéditas.
- La jugabilidad de algunas de las pruebas recogidas.



**First Point**  
 124.65  
**JUDGE 1**  
 5.6  
 5.4  
 5.1  
 4.9  
 4.3  
**JUDGE 2**  
 0.0  
 0.0

JUMP 1  
 JUMP 2

**CHIP & CE**



# PC Plus

REVISTA + SúperCD  
+ LIBRO

## PC Plus, de película

### A fondo

La tecnología DVD se dispone a asaltar el mercado. Analizamos los primeros lectores, las tarjetas MPEG-2 y los reproductores DVD-Vídeo

### A prueba

Todo en uno. Kits de fotografía digital de Hewlett-Packard y de Kodak

¿Quién persigue al ratón? Los nuevos dispositivos que amenazan la supremacía del mouse

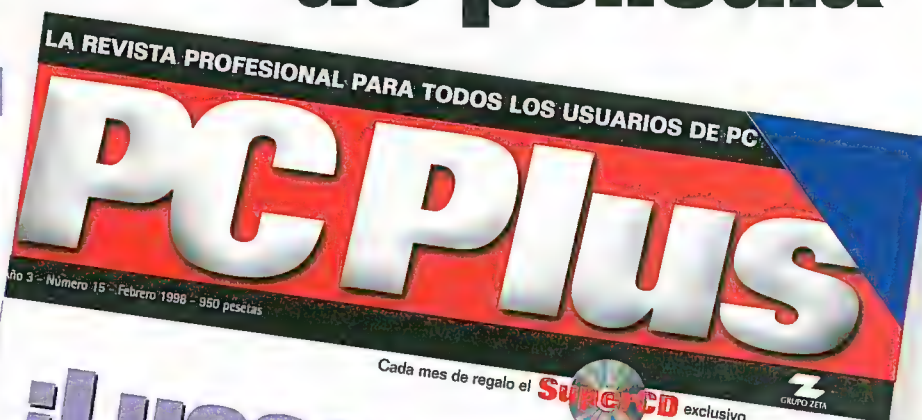
Así son y así trabajan los nuevos sistemas de desarrollo Java

### Análisis

Más de 30 páginas dedicadas a analizar los últimos productos de hardware, software, multimedia y juegos

### Informe especial

Ergonomía, el secreto está en la posición



## ¡Luces, cámara... ...DVD!

Lectores DVD-ROM  
Tarjetas MPEG-2  
Reproductores DVD-Vídeo  
El PC-Home Theater



Número de  
febrero  
ya a la venta

Elaborado especialmente para la revista

### En el SuperCD de este mes

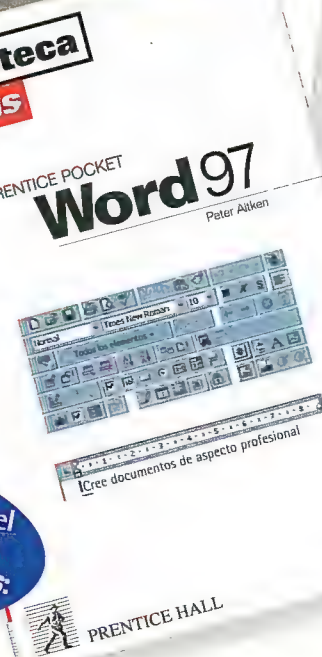
Versión completa de uno de los mejores programas de dibujo, Satori 1.63; tres lecciones completas de la versión 6 de Hablemos inglés, una versión de evaluación de 30 días de CakeWalk Audio 6.0 y muchos programas más

Y este mes, gratis, el  
primer libro de la  
biblioteca PC Plus:  
Word 97

PC Plus  GRUPO ZETA



## aire fresco para el mundo de la informática





# TÓMBA

## Winter Heat



El éxito en los salones recreativos de ATHLETE KINGS ha animado a SEGA a realizar una continuación de aquel juego, conservando la mayoría de los personajes que aparecían entonces. **WINTER HEAT** es el regreso a los cánones clásicos, a los juegos de Olimpiadas de toda la vida, a esos que se controlaban con dos botones y un mando y que nos entretenían toda la tarde. Esto convierte a **WH** en un arcade con todas las de la ley, divertido y sencillo de manejo. Los que ya conozcan la anterior parte estarán familiari-

El verano pasado **Konami** y **Sega** lanzaban simultáneamente dos arcades olímpicos. La **historia** se repite, y Sega ya tiene preparada su respuesta a Nagano. Esta alternativa se llama **Winter Heat**.

zados con los personajes del juego, pero no con sus habilidades para los deportes de invierno. La elección adecuada del personaje será clave para batir algún *record* mundial, ya que cada uno es experto en un tipo de competición. Ni siquiera os tendréis que preocupar por leer instrucciones para ejecutar las pruebas, porque antes de cada una de ellas podremos ver unas sencillas y prácticas instrucciones de ejecución. **WH** cuenta con cuatro modos de juego distintos. El primero es

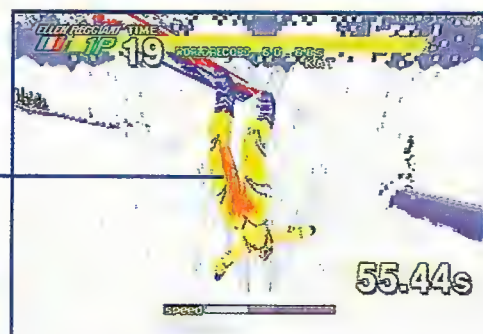


### SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR SEGA  
PROGRAMADOR DATA EAST



Con trompazos como éste será bastante difícil que podáis subir al podium, aunque es muy divertido verlos.



### VALORACION

Los que busquen un juego de olimpiadas de invierno con la jugabilidad y diversión de Los juegos de antaño están de enhorabuena, porque en **WINTER HEAT** encontrarán un divertidísimo y variado compendio de eventos que proporcionarán tardes de gloria a sus poseedores. Con unos gráficos en alta resolución bastante aceptables, estamos ante un gran trabajo de la gente de DATA EAST que ha logrado no sólo que tengamos la recreativa en casa, sino que además disfrutaremos de pruebas extra y nuevos modos de juego. **WINTER HEAT** es en definitiva la alternativa arcade a Los juegos olímpicos de KONAMI.

### WINTER HEAT

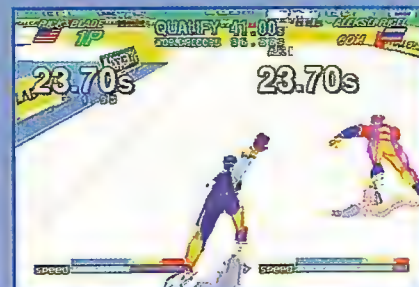
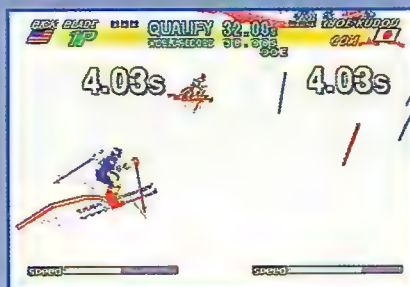
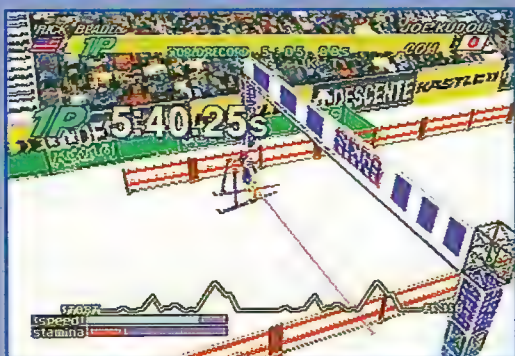
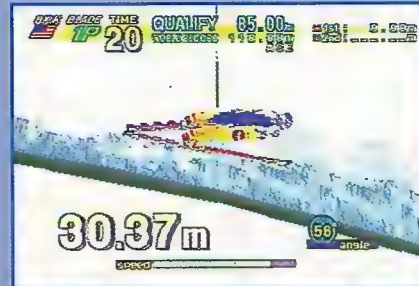
#### DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Pruebas	11
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI



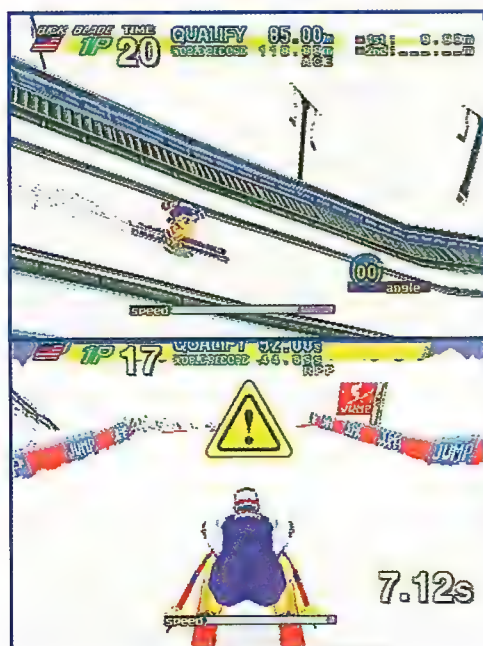
# Saturn

# A Fondo



El sistema de control para ejecutar las pruebas es mucho más simple que el de NAGANO. Disciplinas como la de Slalom se han simplificado al máximo para que sólo tengamos que emplear un botón. Si aún tenemos dudas, antes de cada prueba se nos darán unas sencillas y detalladas instrucciones.

## Disciplinas



el arcade, que como su nombre indica, es igualito a la recreativa, con sus ocho pruebas. Además hay un modo para competir sólo en una disciplina, otro para crearnos el campeonato a nuestro gusto y otro especial para SATURN. Este último modo es el que más alegrías nos ocasionará, ya que incluye tres pruebas más. Vamos a repasar por encima todas las disciplinas, incluyendo las del modo SATURN. La prueba clasificatoria es Esquí de Velocidad, en ella sólo habra que darle caña a los botones y llegar lo más rápido posible a la meta. Los saltos de Esquí son una de las más divertidas y espectaculares. Es toda una gozada ver cómo nuestro deportista despegue a los cielos como si fuera un Harrier. En Short Track y Patinaje de Velocidad casi ten-



dremos que hacer lo mismo, que es patinar contra otros, sólo que en el caso de la prueba de velocidad será necesario frenar en las curvas si no queremos resbalar. Otras dos disciplinas practicamente idénticas son Bobsleigh y Skeleton, cuya única diferencia estriba en el vehículo y el número de tripulantes que lo

## GRAFICOS

el entorno gráfico está bastante cuidado y destacan los reflejos en la nieve, así como la animación de los deportistas especialmente en la prueba de salto acrobático, en la que alcanzan su grado máximo de perfección.

## MUSICA

pocas son las melodías que podremos escuchar en WINTER HEAT, pero eso no impide que podamos escuchar maravillas como el tema que suena en CROSS COUNTRY, una melodía New Age calada a carros de fuego.

## SONIDO FX

Los efectos de sonido son tan buenos que nos parecerá estar en plena competición. Oiremos el clamor del público, las voces de los jueces y nuestros esquís rozar con la nieve en polvo. Toda una experiencia que merece la pena.

## JUGABILIDAD

Los que gusten de la jugabilidad de las recreativas encontrarán en este juego su elemento de diversión perfecto. Su control, sencillo y fácil de asimilar, logra que a las pocas partidas ya estemos intentando batir nuestro record.

## GLOBAL

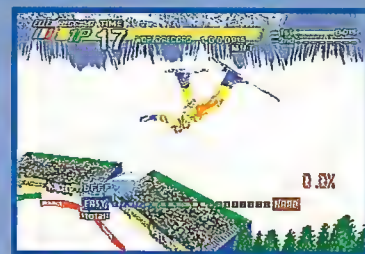
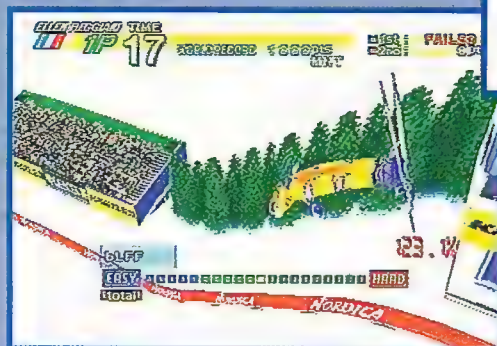
**90**

+ entrenado, divertido y jugable hasta la saciedad.  
- que no salga el negro de Harlem en esta entrega.



## Modo Saturn

Una vez más los usuarios de **SATURN** llevan ventaja, ya que SEGA les ha obsequiado con un modo especial que incluye tres pruebas más. *Snowboard*, *Skeleton* y *Aerial* son las disciplinas extras. De la primera poco os podemos decir que no sepáis ya; *Skeleton* es como *Bobsleigh* pero sobre un trineo y *Aerial* son los famosos saltos acrobáticos o *hot dog*.

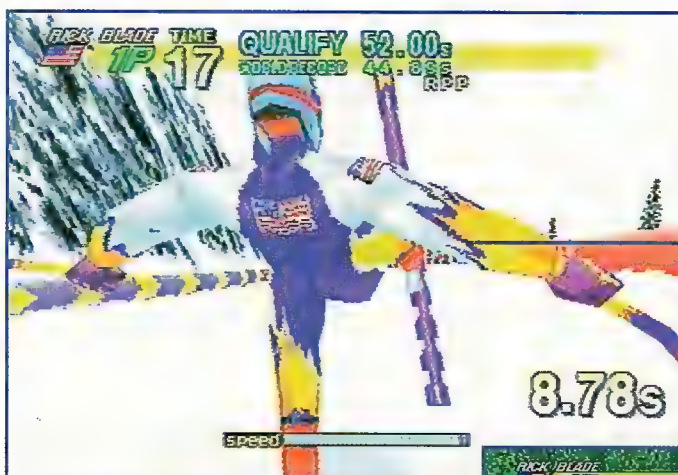


ocupan. En *Skeleton* será mucho más fácil caerse del trineo. *Aerial* es una espectacular prueba de saltos acrobáticos, quizá la más difícil de realizar del juego, pero también una de las más vistosas. *Slalom* es una disciplina que tradicionalmente era bastante complicada en este tipo de juegos, pero no lo es en esta ocasión ya que los esquiadores se mueven solos y nuestra única

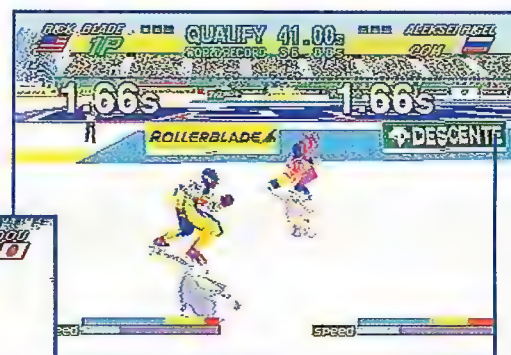
preocupación es hacerles tocar las barras. *Cross Country* es la más larga de todas. Es como una maratón con esquís, que además cuenta con una magnífica melodía.

El *Snowboard* también es muy divertido. En él bastará con llegar a la meta sin tocar muchas señales. Pero sin duda mi prueba preferida es *Downhill*, un vertiginoso descenso con saltos de infarto que es muy superior a los vistos en otros juegos de la misma temática. Los apartados gráfico y sonoro de este compacto son más que correctos, y a veces incluso espectaculares. **WINTER HEAT** es un divertidísimo arcade que recomendamos a todos los que quieran pasar un rato de diversión en su casa, con toda la familia o con amigos, ya que jugando varios es muy divertido.

THE PUNISHER



Un desafortunado tropiezo hará que no podamos saltar a tiempo y protagonizar un trompazo de susto.



**WINTER HEAT** está repleto de buenos detalles que certifican el buen gusto de los programadores, como los reflejos de la gente, luces y demás en el hielo. Además todos sus gráficos están realizados en alta resolución, todo un lujo para **SATURN**.



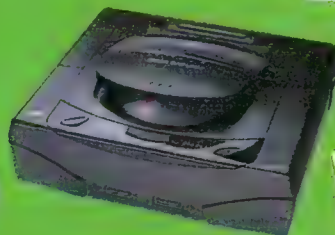
# concurso



**DIVERTIENDA y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso.**

**PON A PRUEBA TU IMAGINACION Y DIBUJA UNA MASCOTA PARA DIVERTIENDA. LOS MEJORES DIBUJOS RECIBIRAN UNO DE LOS JUGOSOS PREMIOS QUE SORTEAMOS.**

**Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo junto con el dibujo antes del 8 de Marzo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO DIVERTIENDA».**



## 1 PRIMER PREMIO

Un lote de:

- 1 consola a elegir: PLAYSTATION, SEGA SATURN o NINTENDO 64
- 1 segundo mando
- 1 MEMORY CARD, cartucho de memoria o MEMORY PAK.
- 1 juego a elegir
- 1 maletín de PLAYSTATION
- 1 camiseta de DRAGON BALL Z
- 1 Balón

## 4 SEGUNDOS PREMIOS

Cuatro lotes de:

- 1 maletín de PLAYSTATION
- 1 camiseta de DRAGON BALL Z
- 1 Balón

## 5 TERCEROS PREMIOS

Cinco lotes de:

- 1 maletín de PLAYSTATION
- 1 camiseta de Dragon Ball Z



# busca

# mascota

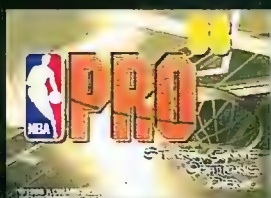
NOMBRE:  
APELLIDOS:  
DOMICILIO:  
POBLACION:  
PROVINCIA:  
C.P.: TEL.:  
CONSOLA A ELEGIR:  
JUEGO A ELEGIR:

La participación en este concurso implica la cesión total sobre los derechos del dibujo. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



**NBA Pro'98**

# Cambio de RITMO



**Konami** cambia el título de su **saga** dedicada al baloncesto para **PlayStation**. El **nuevo** compacto presenta más opciones y algunas **novedades** interesantes, aunque muestra una notable **reducción** en la **velocidad** de los jugadores.

## SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR KONAMI  
PROGRAMADOR KONAMI

Aparte de algunos lanzamientos al estilo de NBA JAM, el mundo de la simulación baloncestística para **PLAYSTATION** está marcado por tres sagas (NBA LIVE, TOTAL NBA y NBA IN THE ZONE). **NBA Pro'98** es la tercera parte de la última de las sagas mencionadas, en la que sorprendentemente KONAMI ha

cambiado el título. El primer representante de esta serie destacó por su concepción **arcade**, mientras que su sucesor conseguía unir a esta característica un mayor número de opciones. Estas siguen aumentando con **NBA Pro'98**, aunque en esta ocasión

el espíritu **arcade** no es tan acusado. Los motivos del cambio son la reducción en la velocidad de desplazamiento del balón y de los jugadores, unido a una mayor complejidad en el control del juego. Así, se incrementa la gama de acciones que puede realizar un jugador apretando un botón, superando las cua-

tro posibilidades recogidas por NBA IN THE ZONE 2. Entre las nuevas opciones hay que citar la inclusión de una nueva cámara aérea, que se suma a las cuatro incluidas en su antecesor. Además de las repeticiones automáticas después de una

canasta, es posible observar repeticiones en el momento deseado. Otros aspectos novedosos son la aparición del nombre del jugador controlado, un editor más complejo, y el sistema para poner en práctica la estrategia de juego. Este, gracias a una perfecta información en pantalla, permite realizar cambios de defensa o jugadas definidas sin necesidad de parar el juego. Los aficionados a un baloncesto sencillo echarán de menos la simplicidad y velocidad de anteriores entregas, mientras que los aficionados a la simulación pura y dura encontrarán más alicientes en la nueva entrega.

CHIP & CE



El tercer simulador de baloncesto de KONAMI para **PLAYSTATION** cambia su título con respecto a las versiones anteriores. Así, puede considerarse que **NBA Pro'98** es la continuación de la saga iniciada con **NBA IN THE ZONE**.



El editor supera al incluido en su antecesor, en el que sólo podía elegirse entre varios modelos predeterminados. Con el nuevo juego es posible crear jugadores con barba o bigote.



## VALORACION

El cambio de nombre de la serie coincide con un giro en el concepto del baloncesto recogido en las entregas anteriores. Se pasa de una concepción **arcade** a otra con mayores dosis de simulación. Esta circunstancia hace que pierda parte de sus señas de identidad, entrando en competencia directa con programas de tanta calidad como **NBA LIVE'98**.

## NBA PRO '98

### DEPORTIVO

#### CD ROM

Jugadores	1-8
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

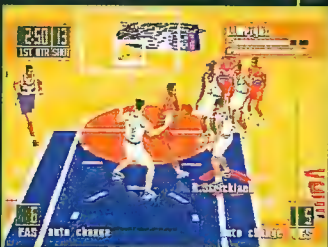


## Carga

Para amenizar el tiempo de espera necesario para cargar el programa antes de un partido, se incluyen unas curiosas imágenes. En ellas aparecen los rostros de los jugadores que forman los dos equipos que van a enfrentarse. En estas pantallas se aprecian fácilmente las ya habituales ausencias de jugadores como Jordan y Barkley.



En la surrealista intro aparecen las siluetas de los jugadores rodeadas de todo tipo de colores.



## Cámaras



Aunque la variedad de cámaras no sea tan alta como en otros simuladores de baloncesto, las cinco cámaras recogidas son

suficientes para reflejar fielmente el deporte de la canasta. Las repeticiones también deben tenerse en cuenta.

### GRÁFICOS

el diseño de los jugadores, su animación y las canchas de juego se encuentran a un gran nivel. Sin embargo, los movimientos y el desplazamiento del balón pierden rapidez con respecto a la anterior entrega de la serie.

### MUSICA

Las piezas elegidas para animar musicalmente el compacto muestran una calidad desigual. Mientras algunas melodías se escuchan lejanas y entre murmullos, otras presentan una gran calidad destacando el sonido de saxofón.

### SONIDO FX

Los comentarios sobre determinados aspectos del juego, unidos a la mención del autor de cada canasta son su punto más fuerte. De los restantes efectos de sonido hay que citar el bote del balón y el ruido de las zapatillas.

### JUGABILIDAD

el nuevo sistema de control cede puntos desde una concepción arcade, pero los gana desde el concepto de simulación. Ahora posee muchas más posibilidades de juego, aunque tiene menos velocidad en las acciones.

### GLOBAL

- + mayores posibilidades en el control de los jugadores.
- pérdida de parte de la rapidez que caracterizaba a los anteriores capítulos de la saga.

# 89



# De verano a INVIERNO

## Nagano Winter Olympics '98



**TIEMPO PARA TODO** En esta instantánea podéis ver a NEMESIS, vestido de Power Ranger, participando en NAGANO. Como podéis observar, una indigestión intestinal le obligo aliviarse en mitad de la carrera, dejando un curioso rastro. Desde ese momento es conocido como NEMESIS, «el pulgarcito de las montañas».

### VALORACION

KONAMI pone de manifiesto su capacidad para recrear tanto unos juegos olímpicos de verano como unos de invierno. ocho disciplinas y un total de 13 pruebas forman el esqueleto del juego. su espectacular entorno gráfico refleja, con gran acierto, el mundo de los deportes de invierno. sólo algunas deficiencias técnicas hacen que baje un poco su valoración global.

**Coincidiendo con** los Juegos Olímpicos de Verano de Atlanta, fueron varias las compañías que se lanzaron a la programación de juegos relacionados con este evento. KONAMI fue una de las que logró un mejor resultado gracias a su magnífico INTERNATIONAL TRACK AND FIELD. Casi dos años después, las Olimpiadas vuelven aunque en esta ocasión se trate de unos Juegos Olímpicos de Invierno. A la compañía nipona no parece importarle esta circunstancia, sobre todo teniendo en cuenta el tirón que puede tener su celebración en tierras japonesas. La estructura del programa no difiere de la que recrean juegos de verano, aunque, lógicamente, se sustituyen las disciplinas deportivas recogidas. Ocho son los deportes incluidos y 13 el número total de pruebas. Esta circunstancia se debe a la existencia de tres pruebas de esquí y cuatro de patinaje de velocidad. Sorprende que no se trate de los mismos

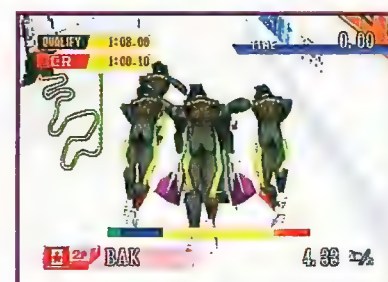
Konami repite **aventura** dentro de los Juegos **Olímpicos**, aunque en esta ocasión se cambian las pistas de atletismo por las frías pistas de **hielo y nieve**. Variedad de pruebas y un logrado desarrollo **gráfico** constituyen el soporte de este programa.



El popular humorista **Mariano Mariano** en pleno descenso, durante el rodaje del especial de «Crónicas Nevadas». Quedó el número once.



**SUPER Information**  
 FORMATO CD ROM  
 PRODUCTOR KONAMI  
 PROGRAMADOR KONAMI

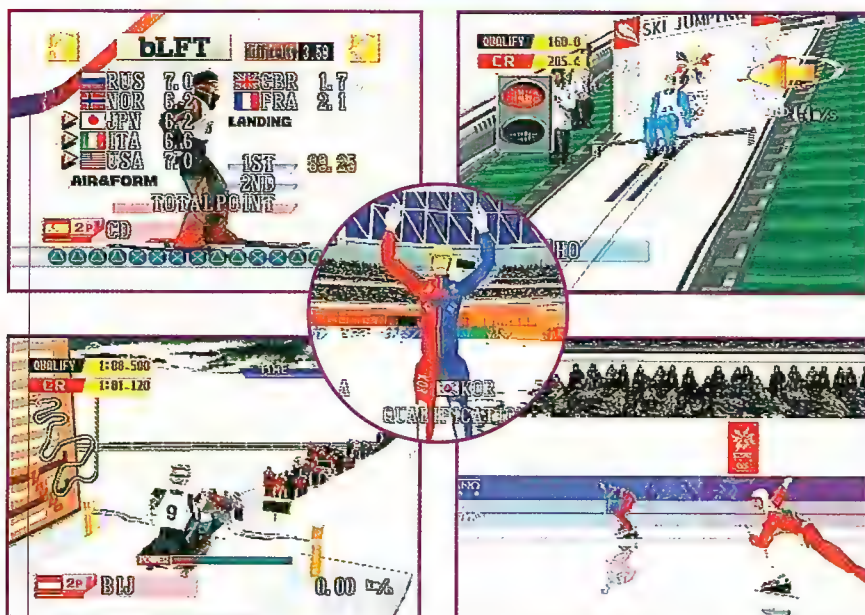


### NAGANO WINTER OLYMPICS '98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	2 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD





### Países

El compacto de KONAMI ofrece la posibilidad de editar el nombre del jugador, y elegir el país que representa. Los tonos y el diseño de algunos de los uniformes dan una nota de color a un juego en el que predomina el blanco invernal.

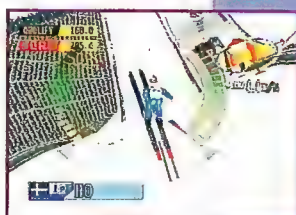
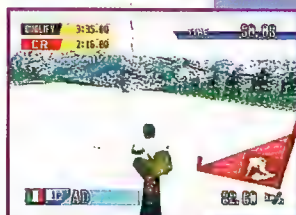
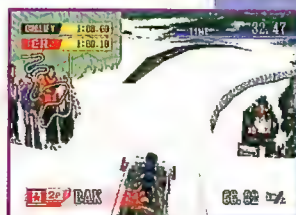
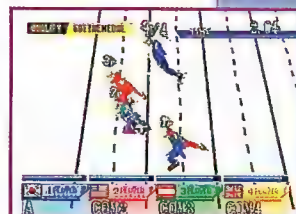
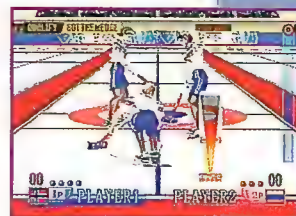


deportes que aparecen en la versión de **NINTENDO 64** (en **PLAYSTATION** desaparece el *halfpipe*), y que tampoco coinciden el número de pruebas en cada una de las disciplinas, ni el sistema para controlar cada una de ellas. El citado control va desde el clásico «rompe mandos» de algunas de las pruebas de patinaje de velocidad, hasta los distintos aspectos a tener en cuenta en el salto de esquí. Gráfica-

mente los polígonos con texturas utilizados para representar a los atletas logran un magnífico resultado, completado por el impresionante entorno de las pistas. En este apartado sólo puede achacarse la brusquedad que se produce en algunas pruebas al hacer giros. Sin duda, este compacto se encuentra a la altura de sus competidores directos dentro de los deportes de invierno.

CHIP &amp; CE

### Disciplinas



La versión de **NAGANO WINTER OLYMPICS '98** para **PLAYSTATION** incluye ocho disciplinas deportivas diferentes y un total de 13 pruebas. Las principales diferencias respecto al cartucho de **NINTENDO 64** son la desaparición del *Snowboard halfpipe*, la inclusión de una prueba más de esquí, y de dos más de patinaje de velocidad. Además, dentro de la disciplina deportiva citada en último lugar, el patinaje de velocidad, se incluyen dos tipos de pista diferentes. En una de ellas las carreras se celebran de dos en dos, mientras que en la otra lo hacen cuatro jugadores de forma simultánea.

85

### GRAFICOS

el entorno y el diseño gráfico de los atletas es realizado mediante polígonos con texturas. Aunque el resultado global es bueno, en algunas de las pruebas, al realizar un rápido giro, aparecen brusquedades.

### MUSICA

en las melodías incluidas hay que distinguir dos tendencias diferentes. Por un lado una animada música para la intro, mientras que las piezas elegidas para los menús son mucho menos rítmicas y más pausadas.

### SONIDO FX

un comentarista se encarga de anunciar la prueba y de dar la salida, el resto de los sonidos recoge fielmente los que se producen en este tipo de pruebas, incluido un animado público que jalea a los atletas a su paso.

### JUGABILIDAD

La variedad de disciplinas recogidas hace que el sistema de control presente grandes diferencias entre las distintas pruebas. La más original es la combinación de teclas a utilizar para los saltos libres.

### GLOBAL

**88**

- el entorno de las pruebas y la originalidad de algunas.
- Los fallos gráficos suponen un duro golpe para el resultado final del juego.



# CRIMEN

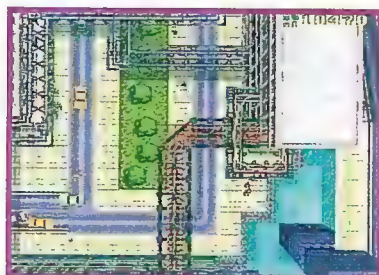
## Sin castigo

Desde el **PC** nos llega el juego que más **controversia** ha generado en los pasados meses en el Reino Unido. **Asesina**, roba, atropella. Por primera vez eres el **malo** de la película. Eres un sicario de la mafia, la policía es tu enemiga y todo peatón, una **víctima** más a añadir a tu lista de crímenes.



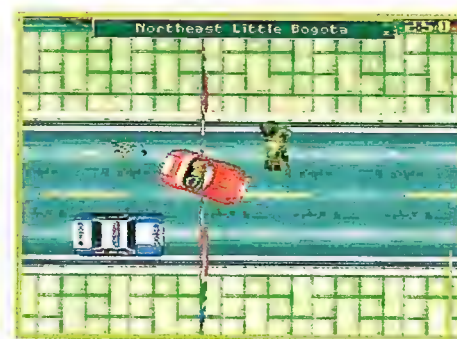
### SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR BMG INTERACT  
PROGRAMADO DMA / V SCIENCES

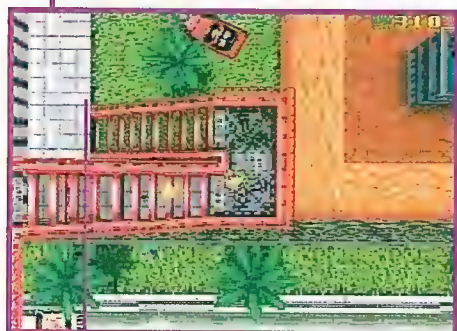


**Si por** CARMAGEDDON corrieron rios de tinta en este país por la carga de violencia en determinados videojuegos, **GRAND THEFT AUTO** tiene el escándalo asegurado (y gracias a ello las ventas). Adaptado a **PLAYSTATION** por VIRTUAL SCIENCES a partir del original de **PC** de DMA DESIGN, **GRAND THEFT AUTO** propone un cambio de papeles tan refrescante como arriesgado. ¿Por qué no hacer por una vez de malo? El resultado es un juego tan original como violento, en el que el jugador toma el papel de un sicario de la mafia. A través de diferentes misiones, como volar por los aires una comisaría,

robar un taxi para utilizarlo en la huida de un atraco o asesinar al testigo de un crimen, el jugador va escalando posiciones de poder en la «familia», lo que le permite ascender de simple mensajero a reputado asesino a sueldo. Dejando al margen nuestra opinión moral sobre algunas de las acciones que en él se desarrollan, lo cierto es que **GRAND THEFT AUTO** es un grandísimo juego. Su título viene de una ley norteamericana, la 487, que penaliza de 16 meses a tres años de cárcel por robo de vehículo, lo



Hay mejores maneras de acabar con un comercial de Círculo de Lectores, pero atropellarle es más divertido.



A veces se gana más tiempo abandonando el coche y cruzando a «pinre» por callejones, puentes y pasos elevados.



Antes que dejarse coger vivo por la policía, Sunday Ghomeck prefirió reventarse a sí mismo, tragándose todo el alijo de harina de almortas.



### VALORACION

Es justo reconocer la valentía de BMG por producir (y de PROEIN por distribuir) este soberbio juego cuya temática le va a granjear no pocos enemigos. Para nosotros, amantes de los coches (y aquí hay más de 60 modelos diferentes) es toda una satisfacción comentar y jugar con joyas de este calibre. Mención especial para el package del cd (tres mapas y un poster de regalo).

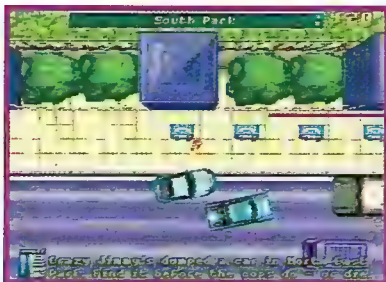
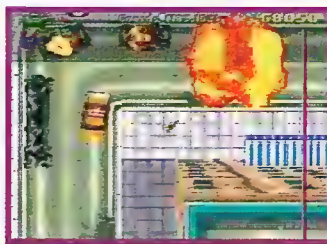
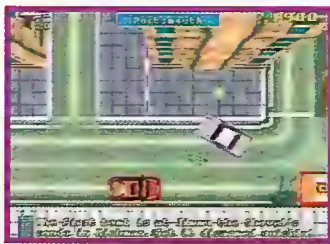
### GRAND THEFT AUTO

SIMULADOR DE MAFIOSO

#### CD ROM

Jugadores	1
Vidas	3
Fases	3x2
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



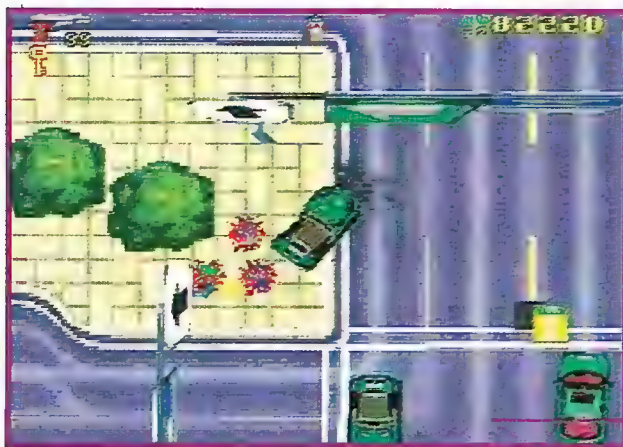


Las cabinas telefónicas serán tu principal hilo de comunicación con los jefes de la «familia». Acude a ellas para conseguir nuevas misiones.

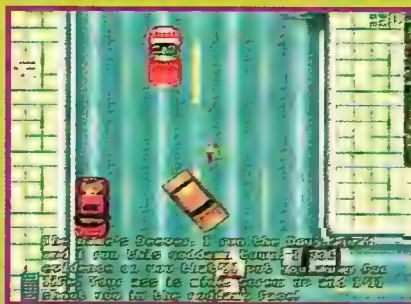
que allí se denomina *Grand Theft Auto*. De una jugabilidad y carga adictiva fuera de toda duda, el único lunar del juego lo pone el apartado gráfico, más concretamente la brusquedad del *scroll* respecto al original de *PC*, quizá debido a la inexperiencia de los programadores. Pero imaginaos si será bueno el juego que hasta esto se le perdona a cambio de poder hacer de villano unas cuantas horas. En cuanto

a la violencia, esa sí que permanece inalterable. Hay atropellos, asesinatos, la gente corre envuelta en fuego en cuantos los rocías un poco con el lanzallamas... Y por si fuera poco, sus más de 6.000 km de carreteras (divididos en tres ciudades) y las innumerables misiones secretas auguran que tendrás juego para mucho, mucho tiempo. Por una vez, el crimen sí que compensa.

NEMESIS



Para desagrado de padres y educadores, a la izquierda, una muestra de la enorme violencia que encierra el juego. Tremendo, sobrecogedor... ¿Pero a que mola atropellar peatones?



## Vehículos

En *GRAND THEFT AUTO* podrás «guindar» todo tipo de vehículos: motos, deportivos, utilitarios, limusinas, autocares, tranvías, camiones, coches patrulla... Los únicos límites los pone tu imaginación y tu falta de escrúpulos. Por cierto, si robas un coche y luego atropellas a su dueño, ganas 700 puntos extra.



### GRAFICOS

La brusquedad del *scroll* echa por tierra el gran detalle que atesoran los escenarios, y sobre todo los vehiculos. A destacar la crudeza con que mueren los peatones (charcos de sangre, cuerpos carbonizados...).

### MUSICA

Lo mejor del juego sin ninguna duda. 60 minutos de pura radio (con locutor y todo) que combinan techno, dance, funk, hip-hop, industrial, heavy metal, country... todo dependiendo del modelo de coche que conduzcas.

### SONIDO FX

gritos, sirenas, la voz del locutor... Todo el aspecto sonoro de *GRAND THEFT AUTO* está cuidado al máximo. Pero la música es tan buena que siempre acabarás bajando el volumen de los fx para poder oírla mejor.

### JUGABILIDAD

con la originalidad por bandera, *GTA* cosechó un gran éxito en *PC* que ahora se repite en *PSX*. El motivo, una jugabilidad arrolladora, misiones tan violentas como alucinantes y una carga adictiva a prueba de balas.

### GLOBAL

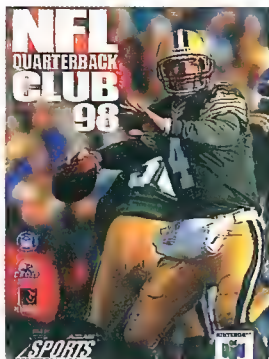
La caja del juego incluye mapas de las tres ciudades.

ni el juego ni las instrucciones están en castellano.

91



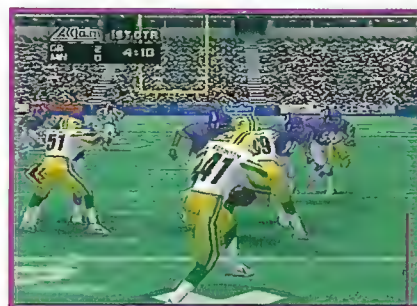
# Otra DIMENSION NFL Quarterback Club 98



El **fútbol americano** debuta en **Nintendo 64** de la mano de **Acclaim**, una de las clásicas en este género. Las **imágenes** logradas con algunas de sus cámaras lo convierten en la muestra más espectacular de este **deporte** en el mundo de los videojuegos.

El **fútbol americano** es una de las disciplinas deportivas dominada tradicionalmente por ELECTRONIC ARTS, gracias a la saga protagonizada por **John Madden**. La aparición en 1995 de NFL QUARTERBACK CLUB para **SUPER NINTENDO**, no parecía que fuera más que un título incapaz de hacer sombra a la serie de EA. La llegada de una segunda entrega para los 16 bits de NINTENDO y de dos compactos para **PLAYSTATION**, han hecho que NFL QUARTERBACK CLUB se convierta en el gran competidor de la mencionada saga. En la carrera por ser la primera compañía en lanzar un simulador de fútbol americano para **NINTENDO 64**, ACCLAIM ha sido la vencedora. Esta compañía ha contado con la colaboración de IGUANA ENTER-

tainment, que ya había participado en todas las entregas anteriores menos en la primera (programada por PARK PLACE). Las posibilidades técnicas de la consola de NINTENDO han sido especialmente aprovechadas en el apartado gráfico. La sustitución de *sprites* por unos impresionantes gráficos poligonales y su magnífica animación, hacen del fútbol americano una sucesión de impresionantes imágenes. Sin embargo, lo más destacado son los planos logrados mediante la cámara libre (una de las seis disponibles), con la que se logran las secuencias visuales más espectaculares en la historia de este deporte dentro de los videojuegos. El



#### RUMBLE PAK

El cartucho es compatible con el Rumble Pak. Con este periférico es posible hacernos una idea de lo que siente un jugador de fútbol americano cuando un rival de peso y altura considerable le bloquea o le cae encima.

#### SUPER information

FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR ACCLAIM  
PROGRAMADOR IGUANA ENTERTAINMENT

TERBACK CLUB se convierta en el gran competidor de la mencionada saga. En la carrera por ser la primera compañía en lanzar un simulador de fútbol americano para **NINTENDO 64**, ACCLAIM ha sido la vencedora. Esta compañía ha contado con la colaboración de IGUANA ENTER-



#### POCA TRADICION

La limitada aceptación de este deporte y su poco arraigo popular es el mayor handicap de un juego realmente completo y espectacular.

#### VALORACION

La saga NFL QUARTERBACK CLUB se adelanta a la de Madden siendo el primer simulador de fútbol americano en llegar hasta NINTENDO 64. Esta ventaja circunstancial suele ir acompañada de importantes ventas, sobre todo si el cartucho tiene la calidad del que nos ocupa en estas páginas. Las imágenes logradas por ACCLAIM muestran una dimensión hasta ahora oculta en el fútbol americano.



#### NFL QUARTERBACK CLUB 98

##### DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	2 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

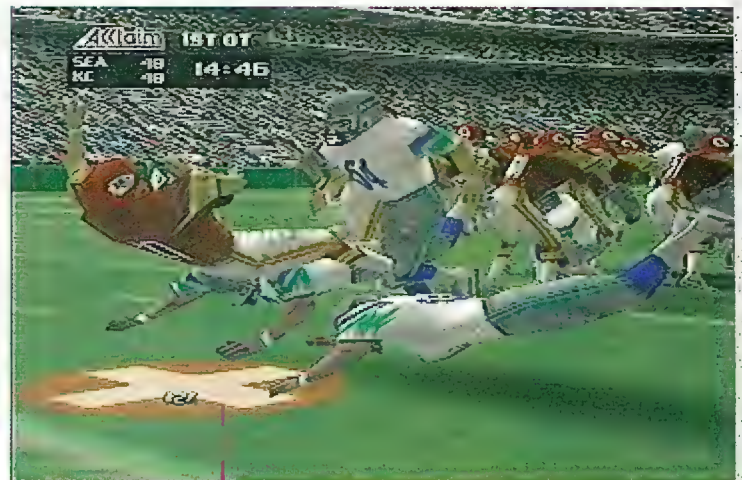


## Editor

Es posible crear jugadores, editando su nombre y algunas características físicas como el peso, la altura o el color de piel. Además, puede variarse su capacidad técnica, aunque a medida que ésta aumenta también lo hace su contrato.

TRADEPLAYERS			
<b>49ERS</b> SALARY CAP BEFORE TRADE \$40.96M AFTER TRADE \$40.99M \$3.79M		<b>BEARS</b> SALARY CAP BEFORE TRADE \$36.75M AFTER TRADE \$36.73M \$3.80M	
NUM	NAME	POS	
#14	BRUCKENMILLER	QB	
#11	BROHM	QB	
#1	ANDERSON	K	
SPEED			
STREN			
HANDS			

CREATE A PLAYER			
		BLAS #18 QB	
SKILL POINTS		336	
SPEED			
STRENGTH			
AGILITY			
AWARE			
DISCIPLINE			
ENDURANCE			
PASS ACC			
PASS RND			
PLAYER SALARY: \$3.34M			

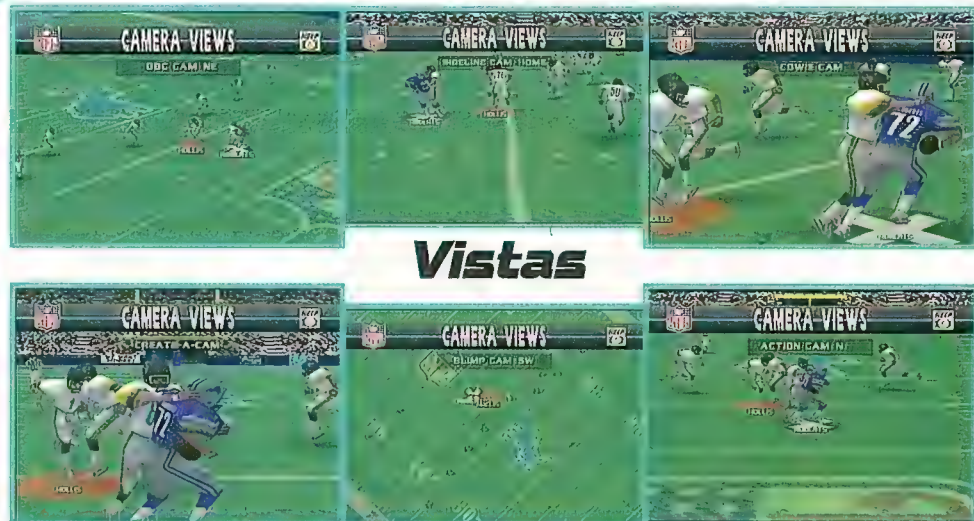


## ESCENARIOS

Uno de los puntos fuertes del juego es el gran detalle con el que se han diseñado todos y cada uno de los escenarios. Las pantallas en las que aparece la luna son sin duda las mejores.

sistema de juego es similar al tradicional, y el control de los jugadores, aunque bastante complejo, permite realizar multitud de jugadas. Entre las opciones hay que citar un editor de jugadores, la posibilidad de revivir 50 partidos históricos (algunos de la década de los setenta), la compatibilidad con el Rumble Pak y la lógica actualización de plantillas.

CHIP & CE



## Vistas

El apartado visual es lo más destacado del juego. Para ello cuenta con seis cámaras, cada una con diferentes orientaciones. Entre todas ellas, la que consigue las imágenes más espectaculares es la cámara libre. Con ella es posible determinar una gran variedad de aspectos como el grado de zoom, la inclinación, la altura o la orientación.

## GRAFICOS

el cartucho aprovecha las posibilidades de la consola de NINTENDO ofreciendo todo un espectáculo visual. Los gráficos poligonales alcanzan su mayor nivel con la cámara libre, sin olvidar las otras cinco cámaras.

## MUSICA

pasa desapercibida durante todo el juego. La inexistencia de intro hace que únicamente aparezca en los distintos menús para seleccionar las opciones de cada partida y para establecer la estrategia de juego.

## SONIDO FX

Los distintos lances del juego son comentados durante los partidos en el momento en el que se interrumpe el juego. También hay que destacar los gritos de los jugadores haciendo indicaciones sobre la jugada a realizar.

## JUGABILIDAD

el control del juego es similar al empleado tradicionalmente en este tipo de simuladores. La utilización de los planos más espectaculares hace muy complicado tener una idea global del desarrollo de los partidos.

## GLOBAL



- La espectacularidad lograda con la cámara libre.
- La jugabilidad se reduce con los planos más espectaculares.

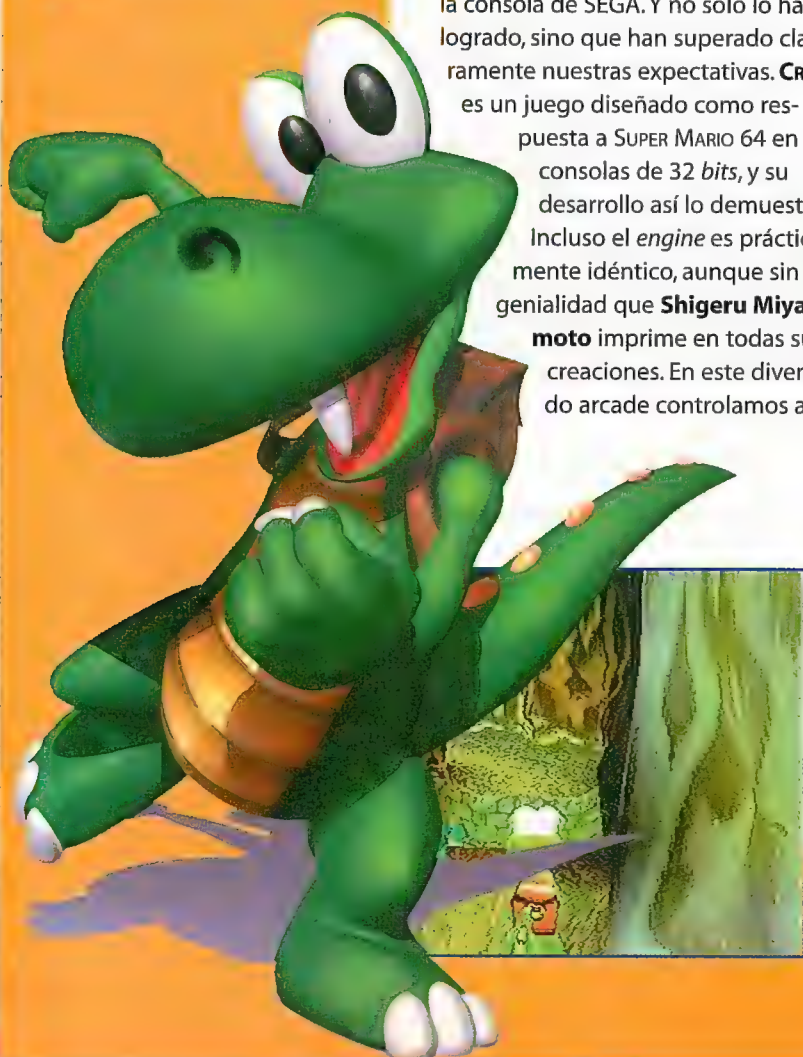


# VERDE *Croc* que te quiero verde



## SUPER Information

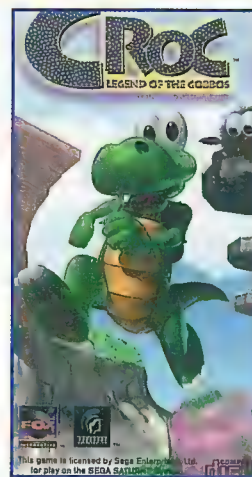
FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR FOX INTERACTIVE  
PROGRAMADOR ARGONAUT



**Parecía imposible** que las gentes de ARGONAUT fueran capaces de lograr una conversión de **CROC** parecida a la de **PLAYSTATION** en la consola de SEGA. Y no sólo lo han logrado, sino que han superado claramente nuestras expectativas. **CROC** es un juego diseñado como respuesta a **SUPER MARIO 64** en las consolas de 32 bits, y su desarrollo así lo demuestra. Incluso el **engine** es prácticamente idéntico, aunque sin la genialidad que **Shigeru Miyamoto** imprime en todas sus creaciones. En este divertido arcade controlamos a

Hace unos meses **Nemesis** nos hablaba de las excelencias de **Croc**, un **divertido** plataformas para **PlayStation**. Ahora le toca el turno a la versión para **Saturn**, que es un calco de lo que vimos en su día.

**CROC**, un heroico lagarto que liberará a los Gobbos de las zarpas de un malvado personaje bastante parecido al rey koopa. Nuestra misión consistirá en localizar a estos bichitos al tiempo que avanzamos de nivel. La tarea no se presenta nada fácil, ya que en nuestro camino encontraremos infinidad de trampas y, sobre todo, caídas libres que dejarán a nuestro personaje hecho una auténtica piltrafa. Técnicamente el juego es una maravilla, los escenarios se mueven a 50 frames sin ralentizarse ni un ápice, y los bailes de polígonos brillan por su ausencia. Por si esto fuera poco, **CROC** cuenta con un vistoso colorido y algunos interesantes efectos de luz. El sonido es brillante, y los efectos son parti-



Seres de tamaño descomunal pueden encontrarse en cualquiera de los niveles. Algunos son bastante inofensivos.

## VALORACION

■ si os quedasteis con ganas de probar algo en SATURN que se pareciera a S. MARIO 64, CROC es vuestra mejor y única opción. La gente de ARGONAUT ha realizado una conversión realmente espectacular que respeta cada detalle del original, algo que a priori era difícil.

## CROC

PLATAFORMAS 3D

### CD ROM

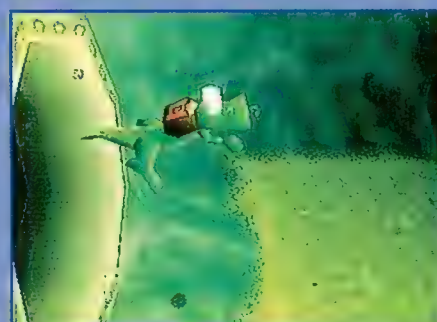
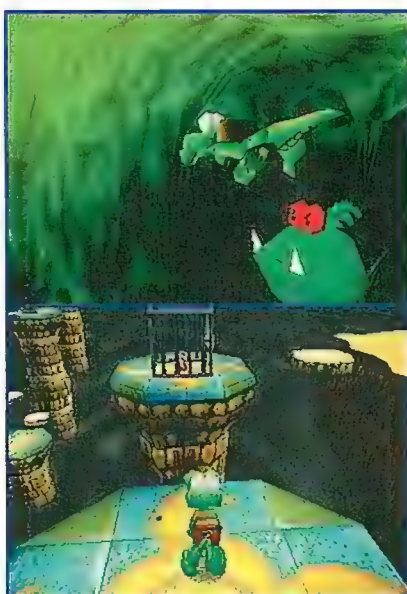
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	5 MUNDOS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	SI



## Fases



cularmente divertidos, aunque las músicas no son excesivamente variadas. El control del personaje es un tanto complicado al principio, pero os aseguramos que si poseéis un mando analógico podréis controlarlo a la perfección y atravesar los cinco mundos de este juego. No os penséis que será muy fácil terminar vuestra aventura, ya que será necesario que rescatéis a cada uno de los Gobbos que se encuentren en los niveles. Hasta que no lo hagáis, vuestra búsqueda no se dará por concluida. No perdáis la oportunidad de disfrutar de **CROC**, el primer plataformas «de toda la vida» en 3D disponible para **SATURN**. **THE PUNISHER**



Dicen que en la variedad esta el gusto, y **CROC** es un compendio de lo más variado. En sus cinco mundos nos encontraremos todo tipo de enemigos extraños, construcciones engañosas, interruptores ocultos, etc... Todo pensado para que podamos pasar un rato muy divertido. No todo es lo que parece en este plataformas, siempre hay una salida.



## GRAFICOS

Los escenarios están realizados con gran lujo de detalles, y además se mueven con una suavidad remarcable. El diseño de los enemigos es bastante gracioso, sobre todo la especie de corre-caminos que recorre la fase del castillo.

## MUSICA

Las melodías son muy buenas y encajan perfectamente con cada uno de los decorados. Lo malo es que se repiten con frecuencia en algunas fases que no guardan relación unas con otras. un fallo menor que no importa mucho.

## SONIDO FX

buen repertorio de efectos, que además son de una claridad cristalina. posiblemente tan buenos como los de **TOO O CLOCKWORK KNIGHT** pero no tan variados como éstos. un compendio de sonidos digno de escuchar.

## JUGABILIDAD

el manejo del personaje puede resultar casi más complicado que pasar de nivel, pero con la ayuda de un buen mando analógico y un poco de paciencia podemos pasar unos ratos bastante entretenidos con este genial juego.

## GLOBAL

# 92

- + el esfuerzo de ARGONAUT para que sea igual a PLAYSTATION.
- en las primeras partidas puede parecer bastante injugable.



# El Test del ALGODON

## Test Drive 4

Veníamos proclamando a **Test Drive 4** como el mejor juego de **coches** de todos los tiempos. A medida que iban llegando versiones más avanzadas, algunos **detalles** nos hicieron ver que tal título quizá le venía un poco grande.



### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS  
PROGRAMADOR PITBULL

**Gráfica y técnica** sigue siendo uno de los dos programas más espectaculares de **PLAYSTATION**, y la belleza de sus escenarios y vehículos sólo es comparable a la de **THE NEED FOR SPEED de 3DO**. Otros muchos aspectos son también sobresalientes pero, por desgracia, también son evidentes algunas carencias y fallos. Su principal defecto está relaciona-

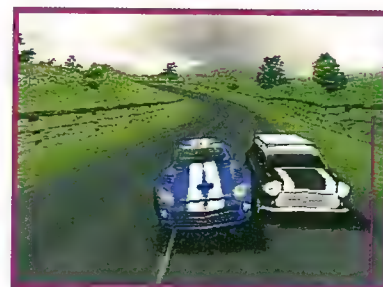
do con la jugabilidad, y es que, hasta la fecha, los juegos de coches tras un buen número de partidas, suelen ser pasto de los «buitres» más o menos avezados. En **TEST DRIVE 4**, el análisis del comportamiento de los coches o de las características de cada recorrido sólo nos dará algunas opciones más para pelear con los coches de cabeza. Los rivales, aunque comenten fallos y no siempre son inalcanzables, cuentan con unas cuantas ventajas como podría ser el «efecto ovni» (toman las curvas como si fueran sobre raíles y sin soltar el acelerador). Esta circunstancia del juego nos obligará a jugarlos en cada curva y a apoyarnos en

las paredes en vez de reducir. Si a esto añadimos la presencia de un tráfico un tanto molesto, una policía empeñada en perseguirnos a nosotros (a pesar de cometer las mismas infracciones que el resto de participantes), un sistema de puntuación realmente curioso en algunos de los modos y la imposibilidad de salvar tras cada carrera, comprenderéis que la cosa puede llegar a ser un tanto complicadilla.

Otros detalles que tampoco nos convencen es el número de circuitos (ocho que en realidad son cuatro en diferente sentido y momento del día), la ausencia de un modo para dos jugadores a pantalla partida, la penosa banda sonora y el sistema de puntuación del primer modo campeonato. Después de todo lo dicho muchos pensaréis que **TEST DRIVE 4** es un fiasco, pero no es así. Se trata de un



En pantalla uno de los coches extra del juego en plena acción. Con el aspecto de un Mini excesivamente bien criado, este prototipo es el mejor cacharro que encontraréis.



En **TEST DRIVE 4** podréis revivir sensaciones tan cotidianas y emocionantes como un duelo cuerpo a cuerpo entre un Mini y un Dodge Viper del siniestro diestro Jesulín de Ubrique.



### TEST DRIVE 4

#### CONDUCCION

##### CD ROM

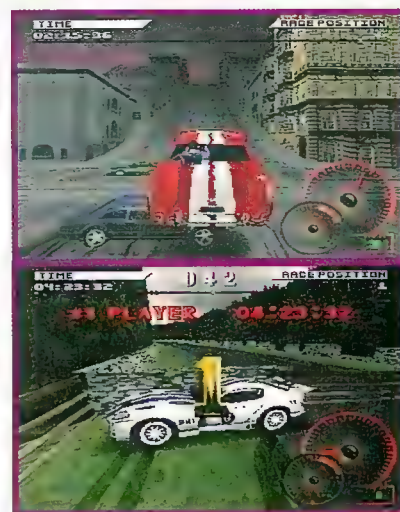
Jugadores	1-2 (NO SIMULTÁNEOS)
Vidas	INFINITAS
Fases	8 CIRCUITOS
Continuaciones	SEGUN PUNTUACIONES
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)





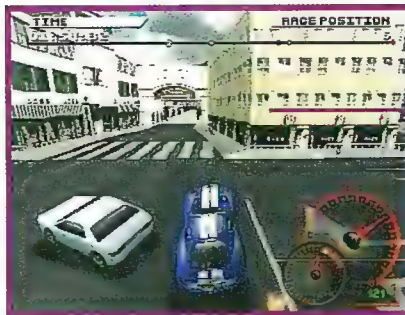
## Dificultad Contrastada

En **TEST DRIVE 4** la jugabilidad nos deparará algunas sorpresas nada agradables. Además de una policía especialmente entrenada para perseguirnos a nosotros y no a los rivales que comenten los mismos desmanes, tendremos que batallar con un tráfico que se activa siempre a nuestro paso. Por suerte, siempre aparece en los mismos sitios y de la misma forma. Con ésta y otras tonterías llegar primero es casi un trabajo de chinos.



buen juego de coches, uno de los mejores en muchos apartados y capaz de satisfacer a la gran mayoría de los usuarios. La razón por la que hemos hablado tanto de sus carencias se debe a que, viendo la calidad del conjunto, esperábamos que se tratara de

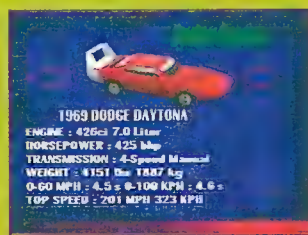
problemillas de las betas que al final no aparecerían. Por desgracia no ha sido así y no hemos tenido más remedio que decirlo, porque esos detalles son los que han impedido que ahora estemos hablando del mejor juego de coches de la historia. **DE LUCAR**



**CHOQUES** Espectaculares accidentes que impedirán que concluyamos con éxito nuestras remontadas, o que darán tiempo a nuestros rivales para pillarnos. Esa parece ser la ley fundamental de **TEST DRIVE 4**.

## VALORACION

Es una pena que juegos que parecen nacidos para arrasarse cuando están en pleno desarrollo, se queden después en poco más de lo ya visto meses atrás. **TD4** lo tenía casi todo para triunfar y sólo algunas cosas, sencillas de arreglar en muchos casos y que nadie podía pensar que se mantuvieran, nos impedían catalogarlo como el mejor juego de coches del 97. Tanto confiábamos en ello que retrasamos su puntuación para ver si la versión final enmendaba a la americana. No ha sido así.



## Coches Extra

En nuestro número pasado de **SUPER JUEGOS** os ofrecimos un truco (poner SAUSAGE en los records al terminar una carrera) para sacar estos cuatro coches extra. Esa es la manera más sencilla, pero también podéis obtenerlos mediante el tradicional método de currárselo uno mismo a base de ganar pruebas. De esta manera, si tenéis 20 años y empezáis hoy, los tendréis todos cuando vuestro cuarto hijo termine Derecho y esté a punto de casarse en Cuenca.

## GRAFICOS

La enorme calidad y preciosismo de cada uno de los coches y escenarios se ve un poco perjudicada por la escasez de circuitos. En el videojuego el dicho de «lo bueno si breve, dos veces bueno» no es nunca cierto.

## MUSICA

sólo merece el título de música La melodía inicial del juego. el resto de composiciones, además de ser realmente penosas, no le pegan absolutamente nada al juego. sin duda el aspecto más pobre de todo el conjunto.

## SONIDO FX

algunos motores suenan mejor que otros, pero en general están bastante logrados y sirven para tapar el hueco dejado por la despreciable música. La verdad es que en este género, son más importantes los efectos que la música.

## JUGABILIDAD

Aunque nadie puede negar que se trata de un juego emocionante y con un ritmo trepidante, tiene algunos victos que pueden llegar a desesperar. Además, no le vendrían nada mal algunos circuitos más.

## GLOBAL

**85**



Los coches y escenarios son de lo mejor en el género.



pocos circuitos y una dificultad bastante descompensada.



# A ras de

# Air Race



# CIELO



Normalmente los **juegos** de aviones se ajustan a la mecánica de solventar misiones de combate. **Air Race** se destaca ofreciendo un apasionante simulador de carreras con **aviones** originales.



**SUPER Information**  
 FORMATO CD ROM  
 PRODUCTOR THQ  
 PROGRAMADOR XING

94



Aunque la apuesta de XING pueda parecer arriesgada en un principio, la nueva forma de enfocar un juego de carreras resulta refrescante y, sobre todo, original. En **AIR RACE** no sólo deberás tener en cuenta el trazado de las curvas. El suelo y una barreira invisible en las alturas también tendrán que ser tomadas en cuenta si queremos obtener un buen puesto en la clasificación. Los diez aviones que se pueden elegir al principio y los dos que permanecen ocultos, están basados en modelos reales. Desde un biplano, pasando por los míticos Zero, Spitfire y Messerschmitt, hasta un F-16 y un F-117 Stealth, están representados con máxima fidelidad. No sólo se ha tenido en cuenta su diseño, sino también las prestaciones y el manejo se han reflejado de forma fidedigna. La sensación de velocidad en los 4 circuitos de **AIR RACE** está bastante conseguida, sobre

todo cuando nos adentramos en un túnel, aunque sin superar a títulos como RAGE RACER o WIPE OUT XL.

El modo para 2 jugadores, a pantalla partida, resulta bastante divertido sin que apenas se note la menor velocidad del juego. Sin embargo, **AIR RACE** carece de algo esencial para un título de este género: la posibilidad de disputar un campeonato no entra dentro de las pretensiones de sus creadores. Por lo tanto, lo único que haremos será disputar una carrera y salir de nuevo a la pantalla de presentación para ir a otro circuito. Este es un detalle que podía haber alargado la vida del juego de una forma radical. De momento sólo podremos disfrutar con dos nuevos aviones ya que tampoco hemos descubierto que haya algún circuito más en el CD.

R. DREAMER

## VALORACION

- sensación de velocidad, variedad en los modelos a elegir y el diseño de los cuatro circuitos, con una dificultad creciente y dos aviones ocultos, son la mejor baza de **AIR RACE**.
- una modalidad de campeonato y un mayor número de circuitos habrían asegurado una vida más larga al juego.

## AIR RACE conducción

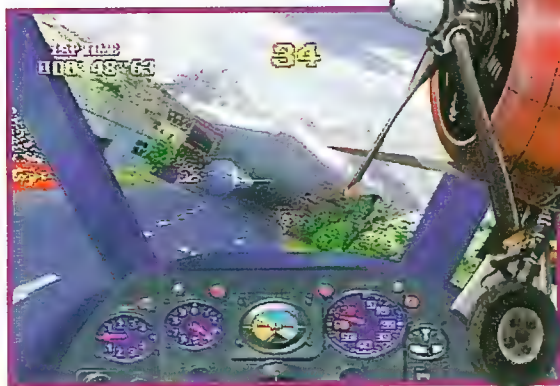
### CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1
Circuitos	4
Continuaciones	no
Passwords	no
Grabar Partida	memory card



# PlayStation

# A Fondo



## Aviones Ocultos

Tras terminar los cuatro circuitos entre los tres primeros puestos de la carrera con el mismo avión, bastará terminarse un solo circuito (el primero es el más recomendable) con el resto de aeronaves y aparecerán un F-16 y el F-117 en la pantalla de selección. Ahora sabrás lo que es la velocidad.



## Snow Land



## Mountain



**AIR RACE** cuenta con cuatro circuitos que han sido diseñados de manera que el jugador se vaya familiarizando con el control del avión. Canyon, un revoltijo de curvas y desniveles, es el mejor reto para los pilotos que sean más hábiles.

## South City



## Canyon



## Intro



GRAFICOS

MUSICA

SONIDO FX

JUGABILIDAD

GLOBAL

El diseño de los aviones es impecable, y los circuitos están repletos de detalles sin que apenas se pierdan polígonos. El efecto de velocidad, sobre todo con el F-16, resulta increíble en alguno de los trazados del juego.

Los temas compuestos para **AIR RACE**, sin llegar a destacar demasiado en ningún momento del juego, guardan el indiscutible sello de puentes desgarrados y melodías desenfadadas típicas del género de la velocidad.

Como era de esperar, se ha tenido especial cuidado en dotar a cada aeronave, aunque sea de modo aproximado, con el peculiar sonido de sus motores. Pero el efecto se pierde un tanto al no alcanzar un volumen excesivo.

**AIR RACE** resulta divertido, en especial cuando aprendes a controlar el avión sorteando los trazados con soltura. Pero la falta de un modo campeonato deja un tanto desangelado a un título que podía haber ofrecido más.

# 85

- + La mecánica del juego y el diseño de los aviones.
- que no haya una modalidad de campeonato dentro del juego.



# Jungla de Cristal

## UN TERCIO

### Auto Destruct

Al igual que en las **quinielas** de fútbol, en el videojuego son las variantes las que dan más sabor al asunto. **Auto Destruct** es sólo eso: una humilde y **curiosa** variante del juego de **conducción** JUNGLA DE CRISTAL.



#### Como todos sabéis,

buen parte del mundo del videojuego está basado en la simple imitación de un modelo exitoso o en variantes con algunos pequeños añadidos. Esta práctica a la que, por otra parte, no le encontramos nada negativo, ha servido para evolucionar significativamente géneros que hasta entonces parecían absolutamente herméticos. Un ejemplo que viene al caso de **AUTO DESTRUCT** es el fantástico JUNGLA DE CRISTAL. En cualquiera de sus tres partes, el juego de PROBE era una verdadera maravilla de la técnica, un extraordinario espectáculo gráfico que sabíamos que no tardaría en crear escuela. Pues bien, **AUTO DESTRUCT** se puede considerar como uno de los primeros clónicos de la parte



#### NUEVA YORK

De todos los escenarios presentes en **Auto Destruct**, el de **Nueva York** es el más interesante y espectacular. Tráfico abundante, enemigos mucho más duros especializados en las emboscadas y bastantes trampas de agua darán al traste con vuestras esperanzas en más de una ocasión.

de conducción del gran JUNGLA DE CRISTAL. Aunque un poco inferior en calidad gráfica y con una menor cantidad de detalles en los escenarios, **AUTO DESTRUCT** tiene un enorme parecido con JUNGLA DE CRISTAL, con el que llega a compartir incluso el sistema de señalización de objetivos o las salvajes explosiones. Sin alcanzar su espectacularidad ni su belleza añade, con bastante acierto, unas cuantas perspectivas más de juego y todo un arsenal con el que poder demostrar nuestra habilidad con el gatillo. En cuanto a la mecánica de juego, **AUTO DESTRUCT** nos ofrece un repertorio mayor de misiones y objetivos, aunque también aquí abundan las fases con un tiempo limitado y aquellas

#### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS  
PROGRAMADOR NEUROSTONE



El sistema de señalización de objetivos y las explosiones son un calco de las de JUNGLA DE CRISTAL.



#### VALORACION

Pese a aportar novedades interesantes al concepto de juego de JUNGLA DE CRISTAL, **AUTO DESTRUCT** no consigue mostrarse como un juego capaz de eclipsar a lo conocido. Se trata de un programa en el que se ha realizado un buen trabajo gráfico y técnico y con una mecánica de juego entretenida y emocionante. A pesar de ello, en el computo global nos produce una cierta sensación de vacío y es posible que se deba a la reiteración de esquemas en la mecánica de juego.

#### AUTO DESTRUCT

##### CONDUCCION

##### CD ROM

Jugadores	1
Vidas	3
Fases	25
Continuaciones	3
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



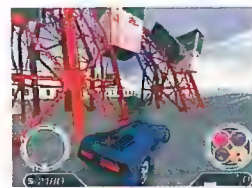
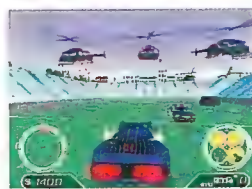


**REALISMO** Algunos momentos del juego reflejan con un realismo casi total la vida del conductor madrileño. Atascos, insultos de todos los grosores, municipales que te persiguen y disparan, atropellos casi constantes y otras cosillas, harán que te sientas como en casa.

en que hay que buscar objetos o enemigos. Los niveles en los que hay que luchar contra el tiempo son sin duda los más emocionantes pero, en general, todos tienen grados parecidos de intensidad. En lo que se refiere a dificultad, la mayoría de las misiones son

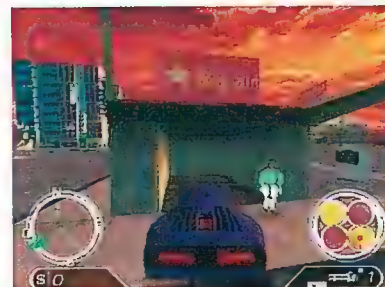
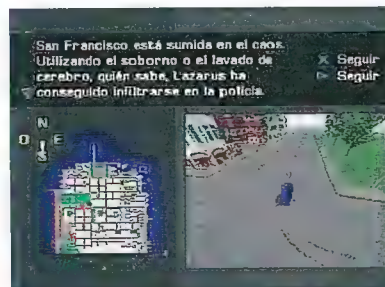
asequibles al primer o segundo intento, y sólo un porcentaje ínfimo os exigirán el máximo nivel de concentración y perfección en el pilotaje. Casi todos los rivales sucumben tras unos cuantos impactos, por lo que el tiempo, como en JUNGLA DE CRISTAL, debe ser vuestro peor enemigo. En resumen, **AUTO DESTRUCT** es una secuela ampliada, pero menos brillante y espectacular, de lo que fue el juego de coches de JUNGLA DE CRISTAL. La idea era buena pero el resultado no termina de convencernos pese a ser correcto. Le falta cierta «chispa».

DE LUCAR



## Detalles importantes

Aunque las voces del juego no están dobladas al castellano, los textos informativos de las misiones sí lo están y son lo suficientemente precisos como para que no tengamos ningún



problema. Además, durante la partida, tendréis más datos e información actualizada de los objetivos. Otro asunto importante para el desarrollo de la partida será conocer la situación del taller de reparación. Acumula todo el dinero que puedas porque no es gratis.

## Vistas

**AUTO DESTRUCT** nos ofrece la posibilidad de jugar desde perspectivas realmente curiosas. Todo vale en gustos pero, como casi siempre, la más real y manejable es la toma posterior más cercana. El resto pueden ser muy útiles en determinados momentos aunque, en líneas generales, las aéreas plantean algunos problemillas bastante serios a la hora de pilotar. Además de estas tomas, existe alguna secreta similar a la que emplean durante los menús.



## GRAFICOS

son muy parecidos en muchos aspectos y elementos a los de JUNGLA DE CRISTAL pero sin alcanzar ni su colorido, ni su belleza ni su riqueza de detalles. Pese a ello, tiene cosas interesantes y un aspecto aceptable.

## MUSICA

No es una joya versionable por Luis Cobos, pero se puede escuchar sin mayores problemas. Algunas melodías pecan de repetitivas en instrumentación y ritmos, pero en líneas generales cumplen su cometido.

## SONIDO FX

Las explosiones, accidentes y demás efectillos están bastante logrados, aunque el sonido del motor parece el de un clio eléctrico. Los hemos escuchado mejores, pero están bastante a tono con el resto de apartados.

## JUGABILIDAD

Aunque intentan alternar los motivos de la misiones, la verdad es que casi todas resultan prácticamente lo mismo. Por lo demás, es un juego movido, entretenido y manejable. La opción time attack es interesante.

## GLOBAL

**83**

su ritmo de juego tiene momentos realmente intensos. Muchas fases son un calco de las otras con mínimas variaciones.



# A la sombra del MUNDIAL

## Actua Soccer 2

La próxima **celebración** del mundial de **Francia** se deja notar con versiones de títulos ya aparecidos para los 32 bits. En esta ocasión la saga **Actua Soccer** lanza su tercera entrega, con una importante **renovación** gráfica, la sustitución de clubs por selecciones nacionales y el **gancho** publicitario de **Shearer**.



### SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR GREMLIN  
PROGRAMADORA GREMLIN

**Actua Soccer** fue una de las primeras apuestas futbolísticas en llegar hasta **PLAYSTATION**. En el momento de su lanzamiento, la disputa de la Eurocopa de Selecciones de **Inglterra** supuso una magnífica plataforma de lanzamiento. La posterior aparición de la versión para **SATURN**, denominada **EURO96**, presentó como principal novedad los comentarios de **J. J. Santos**. No hace mucho, **GREMLIN** decidió dar continuidad a la serie con **ACTUA SOCCER CLUB EDITION**. Sin embargo, la falta de mejoras técnicas y la inclusión de clubs de la liga inglesa en sustitución de las selecciones, hicieron que en nuestro mercado no tuviera demasiada aceptación. Para realizar el nuevo relevo se ha conñado en la figura de **Alan Shearer** que, al igual que **Raúl** en **FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98**, presta su imagen en la carátula y menús. El capitán de la selección inglesa no es la única estrella presente

en el juego, ya que también aparecen el delantero del Liverpool, **Michael Owen**, y los comentaristas **Barry Davies** y **Trevor Brooking**. **Owen** ha servido de modelo para realizar las secuencias de movimientos mediante el sistema de *motion capture*. Esta circunstancia, unida a la renovación general de todo el apartado gráfico, hacen que **ACTUA SOCCER 2** se convierta en uno de los grandes dentro del apartado visual. Además, las diez cámaras incluidas, cuatro más que su antecesor, y los diferentes grados de zoom permiten una enorme combinación de posibilidades desde las que seguir un



Los movimientos de los jugadores se han realizado empleando la técnica de *motion capture*, dotando al juego de un gran realismo gráfico.



### VALORACION

el nuevo programa de **gremlin** no es una simple actualización de las anteriores entregas. **Actua soccer 2** realiza una completa renovación gráfica, logrando una calidad visual que lo coloca en el ámbito de los grandes de la simulación futbolística. Sin embargo, la jugabilidad no llega a las cotas alcanzadas por **ISS PRO** o por **FIFA 98**, los auténticos gigantes en este competitivo género.



El mayor handicap de **ACTUA SOCCER 2** es la temible competencia del divertidísimo **FIFA 98** y el colosal **ISS PRO** de **KONAMI**, dos auténticas joyas.

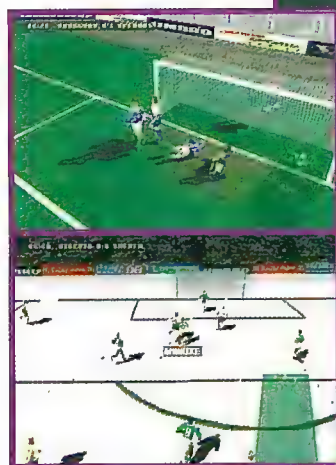
### ACTUA SOCCER 2

#### DEPORTIVO

##### CD ROM

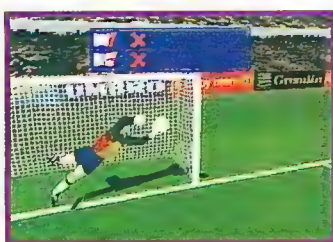
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	2 competiciones
Continuaciones	infinitas
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card





## Penalties

Los penalties utilizan la perspectiva real, representando a los jugadores en un tamaño muy grande.



## Editor

El compacto presenta un editor de equipos y jugadores. El primero permite diseñar el uniforme incluyendo crear camisetas con cuadros, lisas, de dos colores o con rayas horizontales o verticales. El editor de jugadores sólo incluye la posibilidad de especificar la altura y el color de la piel de los jugadores, pero no su pelo o rasgos faciales.



## Estela



**SELECCION INTERNACIONAL** Además de las selecciones nacionales se incluye un combinado de estrellas de todos los tiempos. Entre los jugadores recogidos aparecen **Pelé**, **Ronaldo** o el propio **Shearer**, aunque lamentablemente no hay ningún futbolista español.

partido. En cuanto a los comentaristas mencionados, destaca que se nombran, con el lógico acento británico, a los jugadores por sus nombres y apellidos. La proximidad del mundial hace que las protagonistas sean, de nuevo, las selecciones nacionales, incluyendo un total de 64 equipos distribuidos en cuatro divisiones. En las opciones hay que destacar el editor de equipos y jugadores junto a una competición de liga y otra de copa, aunque ninguna se adapta a la estructura del próximo mundial. Una alternativa a ISS Pro y FIFA que sólo queda ligeramente por debajo de éstos en la jugabilidad. **CHIP & CE**



## GRAFICOS

Los gráficos poligonales reproducen perfectamente los movimientos de los jugadores, destaca la rapidez en los desplazamientos y la espectacularidad de las imágenes cuando se interrumpe el juego.

## MUSICA

su mejor aportación se produce en la intro, en la que curiosamente se muestran imágenes de los diferentes juegos deportivos de la saga actua. Durante los menús aparece una melodía con ritmo salsero.

## SONIDO FX

Los comentarios, realizados por dos periodistas deportivos británicos, recogen los nombres y apellidos de los jugadores. Así pueden escucharse los nombres de Juan Antonio Pizzi o de Fernando Ruiz Hierro.

## JUGABILIDAD

el sistema de control es sencillo, basándose en cuatro botones. Los símbolos geométricos que aparecen debajo del jugador activo, indicando las diferentes posibilidades de pase, no son suficientes para elevar la jugabilidad.

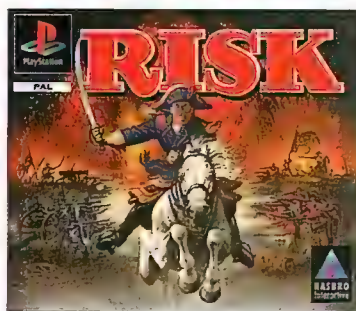
## GLOBAL

**90**

- + La renovación gráfica y los completos comentarios.
- Algunos fallos en la jugabilidad hacen que pierda posiciones.



# CONQUISTA y a lo loco



## Risk

Quien más quien menos ha jugado alguna partidita, o ha oído hablar al menos, del legendario juego de mesa **Risk**. Gracias a **Electronic Arts** podemos disfrutar en la televisión del encanto de dominar el mundo, y además con la incorporación de un modo de juego **inédito**.

### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS  
PROGRAMADOR HASBRO

«Una partida de Risk, un TRIVIAL o un PARCHÍS...» Hasta alguna que otra canción de moda se ha hecho eco de este fantástico juego de mesa, que iguala en aceptación a otros clásicos del género como pueden ser MONOPOLY, TRIVIAL, Pictionary o

STRATEGO. Risk supo ganarse a un montón de aficionados que pasaban las tardes invernales en compañía de amigos tratando de convertirse en amos del mundo, gracias a que no era un juego exento de complicaciones, y requería de cierta pericia además

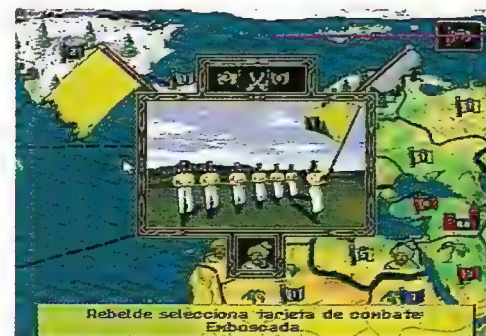
de suerte. Sin llegar a los complejos sistemas de juego de otros como el colosal FUGA DE COLDITZ (mi favorito) o la serie de juegos bélicos de N&C tipo LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL, Risk poseía y posee ese encanto que hace que jamás nos aburramos de jugar con él por mucho tiempo que le dediquemos, debido a que jamás una partida es igual que la anterior. Nuestro objetivo consiste en domi-



La distribución de las fuerzas es la clave para obtener la victoria. No sirve de nada disponer de muchos batallones en un territorio aislado.



**VARIACION** Lo mejor de este juego es que cada partida será diferente de la anterior, pudiendo empezar nuestra conquista desde cualquier terreno.



**MAPAS** Esta versión de Risk nos permite seleccionar entre varios mapas como mesa de juego. Desde el mundo entero, hasta la vieja Europa o América.



### RISK

#### TABLERO-ESTRATEGIA

#### CD ROM

Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	1
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	memory card



## VALORACION

• Risk de PlayStation es el mejor juego de mesa convertido a videojuego hasta la fecha. Y la verdad es que difícilmente será superado, ya que es de los mejores del género, sólo superado, en mi opinión, por La Fuga de Colditz. La recreación del juego ha sido perfecta, sin perder ninguno de los elementos que lo hicieron grande.



Pueden jugar simultáneamente hasta 8 ejércitos, 4 de ellos controlados por la CPU.

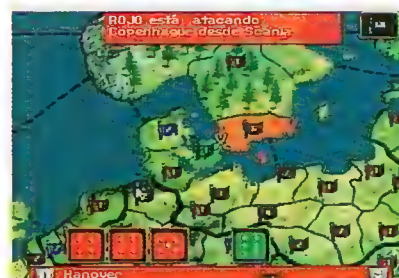
nar el mundo, momento en el cual la partida habrá finalizado. Para conseguirlo disponemos de idéntico número de ejércitos que

nuestros adversarios, y será nuestra capacidad de estrategia a la hora de colocar nuestros batallones lo que hará que se gane o no la partida. En cada turno seremos reforzados con un número indeterminado de

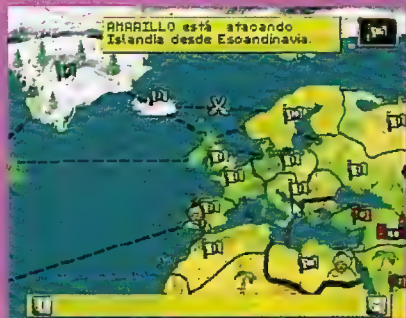
ejércitos dependiendo de los territorios conquistados anteriormente. La lucha entre los diferentes ejércitos se efectuará tirando los dados, pudiendo atacar con un máximo de tres si disponemos de al menos 4 batallones en el territorio de ataque, y serán las puntuaciones más altas las válidas. En Psx todo esto ha sido recreado a la perfección, con la incorporación de un nuevo modo de juego mucho más abigarrado. Risk de Psx es, simplemente, el juego de mesa en TV.

THE SCOPE

## Risk Clásico



Conquistar las capitales de los ejércitos enemigos, o mucho más divertido, dominar el mundo serán los objetivos de este modo. Idéntico al juego de mesa de toda la vida.



## Risk Definitivo

Aunque menos agradecido que el clásico, este modo incorpora nuevos elementos que influirán en el desarrollo del juego. De esta manera, elegiremos las maniobras a seguir en los ataques, podremos ver secuencias (repetitivas y sosillas, eso sí) durante las batallas, y los desastres naturales también tendrán su papel. Además podremos construir fuentes y colocar generales en los territorios. Menos dinámico y más estratégico



## GRAFICOS

## MUSICA

## SONIDO FX

## JUGABILIDAD

## GLOBAL

A pesar de lo difícil que es sacar algo de espectacularidad de un juego de mesa, la gente de Hasbro ha sabido dotar a Risk de un entorno muy atractivo que refleja fielmente el ambiente de las batallas de la época.

melodías muy tranquilas exentas de cualquier frenetismo que invitan a jugar durante mucho tiempo sin tener que bajar el volumen. Según el modo de juego que elijas variarán, pero siempre dentro del mismo estilo.

escasos pero totalmente apropiados para el juego. Con sonidos de batallas que, aunque no pueden compararse a ningún simulador bélico puntero, sí que contribuyen a crear la atmósfera de un juego de guerra.

si te gustó el juego de mesa, la entrega audiovisual de Risk te va a encantar ya que contiene todos los ingredientes que lo encumbraron dentro del género. El modo Risk Definitivo, en cambio, no nos ha llegado a convencer.

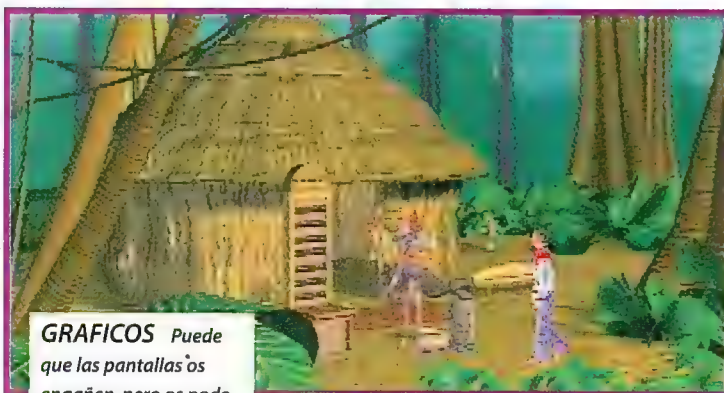
# 89

- + el Risk clásico, tan divertido como el de mesa.
- el Risk Definitivo, mucho menos entretenido.



# Atrapado en el TIEMPO

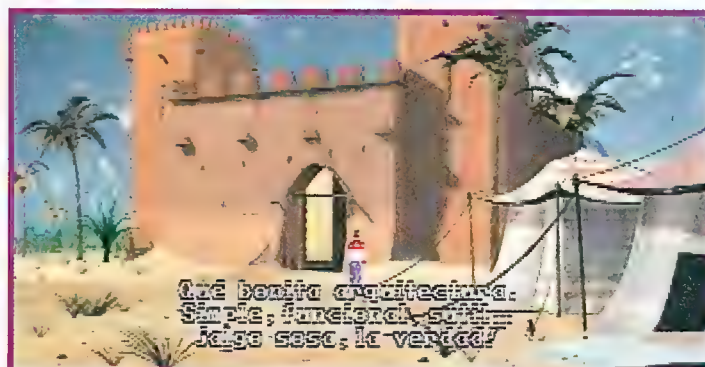
## Ark of Time



**GRAFICOS** Puede que las pantallas os engañen, pero os podemos asegurar que la calidad de éstas no se extiende al resto del juego. De cualquier modo, lo peor son las animaciones de los personajes.



**Ark of time** ha cometido el **error** de quedar atrapado en el tiempo que vive, o lo que es lo mismo, de abusar en exceso de las **técnicas** gráficas de hoy. Digamos que es una víctima más de la **rendermanía**.



**Muchas veces** lo clásico es lo

más efectivo. Un género como el de las aventuras gráficas, hecho a base de depositar su confianza en las artes de los gráficos, no ha sabido (o no ha podido) sacarle todo el jugo a la generación de gráficos por ordenador. **ARK OF TIME** abusa en exceso de la **rendermanía**, y lo que es peor, no la utiliza como debiera, ofreciendo un resultado final que, aunque no deficiente, sí resulta a todas luces insuficiente. Muchos pensaréis que con el abanico de pantallas que os mostramos en estas páginas, la calidad gráfica del juego es

muy notable. Bueno, no creáis eso, esto es una revista y, como tal, cuida su estética seleccionando las mejores capturas de cada juego. De cualquier forma, el principal fallo no radica en la generación de fondos (que dentro de lo que cabe, da la talla), sino en el nulo carisma de unos personajes que, por parecer robots, carecen de vida alguna. Las animaciones de éstos no son precisamente brillantes, y la velocidad con que se mueven por la pantalla resulta a veces desesperante. Ello hace que **ARK OF TIME** resulte una aventura gráfica



**SUPER**  
**Information**  
FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR PROJECT TWO  
PROGRAMADOR ICE

### VALORACION

• **ARK OF TIME** tiene muchos defectos, pero el principal es la falta de carisma de los personajes (parecen robots) y la lentitud con que éstos se mueven por la pantalla.  
• No es el primer juego al que le pasa, pero lo que no es normal es que estés en el Caribe y tengas que ir hasta el Reino Unido a hacer algo mínimo para luego volver.



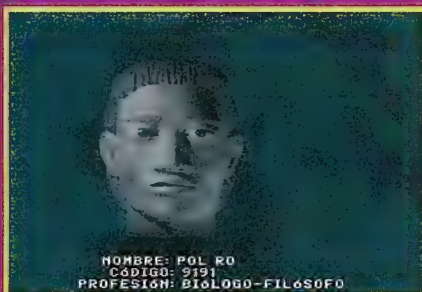
### ARK OF TIME

aventura gráfica

#### CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD





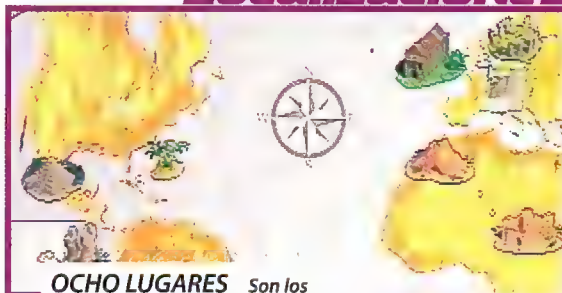
## A pantalla completa

El marco del cuadro de objetos se mantiene azul durante todo el juego. Estos sólo aparecen cuando se pasa el puntero por encima. Por lo demás, lo único a pantalla completa que verás en ARK OF TIME serán las secuencias y la selección de idioma.

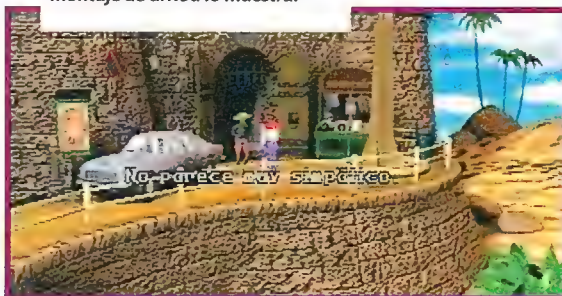
lenta, casi tediosa, a pesar de que la historia, sin duda uno de los puntos fuertes del juego, sea más que interesante. Por otro lado está la traducción. Pobre, muy pobre. En ciertos momentos los personajes hablarán al estilo *Sioux*, mientras que en otros, los subtítulos cortan (o maltraducen) los diálogos reales en inglés (además de subtítulos en castellano, incluye voces en inglés). A pesar de todo, y como buena parte de la aventuras gráficas existentes, **ARK OF TIME** te engancha por necesidad. Se ve que tiene que ser así, pero una vez te metas en la historia del juego, te resultará difícil desengancharte. Por cierto, es tal la cantidad de objetos que llevaremos encima (casi una treintena), que resulta imposible emplear la típica táctica de utilizarlo todo con todo. No queda más remedio que pensar, aunque en determinadas ocasiones las cosas no tengan demasiada lógica. En fin, podría haber sido mejor.

J. C. MAYERICK

## Localizaciones



**OCHO LUGARES** Son los que el protagonista de **ARK OF TIME** tendrá la ocasión de visitar. El norte de **Europa**, **África**, **Centroamérica**, el **Caribe** y la **Isla de Pas-cua** son las principales localizaciones de esta aventura. El montaje de arriba lo muestra.



## Medallones



En Agghar está la máquina que los ciudadanos de la Atlántida utilizaban para leer los medallones de cada explorador. En ellos grababan todo lo que pensaban y sentían, por lo que estudiarlo será a todas luces imprescindible.

### GRAFICOS

gráficamente **ARK OF TIME** es bueno, aunque abusa de los gráficos renderizados. Lo que no nos gusta nada es la forma en que han sido creados los personajes y, lo que es peor, la lentitud con que éstos se mueven por la pantalla.

### MUSICA

es uno de los mejores aspectos de todo el juego. Las melodías se acoplan muy bien a la acción del juego, así como a los diferentes escenarios que el protagonista visita. Dentro de la tónica general del juego, está bien.

### SONIDO FX

Los efectos de sonido no son, ni mucho menos, el aspecto más fuerte de **ARK OF TIME**. Además las voces están en inglés, ya que sólo se han molestado en traducir los subtítulos (malamente) y no las voces.

### JUGABILIDAD

**ARK OF TIME** se hace lento, casi eterno. La gran cantidad de objetos disponibles y la parsimonia de movimientos hacen que la progresión en el juego sea muy, muy lenta. Todo ello a pesar de la interesante historia.

### GLOBAL

**82**

La historia y algunos de los escenarios del juego.

El acabado de **ARK OF TIME** está muy lejos de lo exigible.

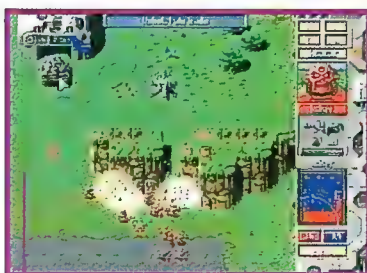


# Más que un **Z** HOBBY



## SUPER Information

FORMATO CD ROM  
 PRODUCTOR SONY C.E.  
 PROGRAMADOR BITMAP BROS.



**CASTELLANO** Esta versión cuenta con textos y voces en castellano, tanto en el juego como en las abundantes intros. Aunque no hay mucho que leer es un detalle que hay que agradecer a SONY.

## VALORACION

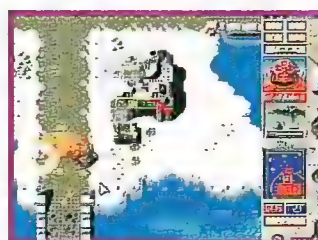
si queréis disfrutar con un juego de estrategia diferente a lo habitual, **Z** puede ser la opción más interesante de cara a estos próximos meses. **Z** cuenta con una mecánica de juego muy atractiva, de esas que te obligan a actuar a gran velocidad y a estar pendientes de varios puntos a la vez, con un nivel de dificultad tan exigente que casi resulta imposible ganar una partida al primer intento. un buen juego pero demasiado corto.

**Lejos de** cualquier alarde gráfico o técnico, el juego de estrategia **Z** nos propone una fórmula elemental pero tremendamente efectiva en lo que se refiere a jugabilidad.

Se trata del clásico programa de estrategia en el que, partiendo ambos contrincantes desde puntos opuestos con una base inicial y unos efectivos limitados, deberán conquistar territorios e instalaciones, en un principio sin dueño, con el fin de lograr una posición de ventaja en la partida. En esta fase del juego, la acción ha de ser frenética porque los segundos son valiosísimos y, en la gran mayoría de los casos, las batallas se deciden por un buen posicionamiento inicial. A partir de ahí, puede ocurrir cualquier cosa, porque ya entran en juego un montón de aspectos como los diferentes tipos de terreno, la evolución de las armas o los diferentes diseños de los escenarios. Cada fase preci-

sa un planteamiento distinto. Así, en algunas, la clave puede estar en avanzar en busca de la bandera a las primeras de cambio aprovechando la debilidad en un flanco, mientras que en otras deberemos realizar labores de desgaste y ganar la partida tras muchos minutos de lucha feroz por cada una de las posiciones. Sólo una advertencia: ellos juegan siempre muy duro al principio lanzando toda su artillería adelante, si consigues pararlos y mermar sus tropas, avanza sin miedo porque será un momento ideal para desmenuzarse en tu favor. En definitiva, un buen juego al que sólo hay que criticarle que no cuente con más niveles. Veinte fases son un buen aperitivo para empezar... pero no para saciar las ansias de un buen aficionado al género.

DE LUCAR



## ESTRATEGIA

### CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Mundos	5
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

## GRAFICOS

para tratarse de un juego de estrategia no están nada mal, pero es posible que para muchos usuarios resulte un poco elemental, ya que no posee grandes efectos visuales ni técnicos.

## MUSICA

bastante buenas y variadas. acompañan muy bien a la tensión del juego. alguna se parece, sospechosamente, a la melodía del coche fantástico. afortunadamente michael knight no está presente en el juego.

## SONIDO FX

para ser un juego de estrategia sus efectos sonoros son casi tan potentes como los más logrados de todo un juego de acción. un detalle de agradecer, ya que crean una atmósfera en todo momento soberbia.

## JUGABILIDAD

aunque cueste cogerle el tranquillo y su dificultad sea elevada, es uno de esos juegos que acaba por atraparte. lástima que sólo tenga 20 fases y que se pueda nos pueda hacer un poco, o un mucho, corto.

## GLOBAL

# 82

- + su concepto de juego entusiasmará a los fieles de la estrategia.
- que sólo tenga 20 fases, un número insuficiente a todas luces.



PlayStation

A Fondo

Haciendo

Critical Depth

AGUAS



### VALORACION

A pesar de que en un principio sus bruscos cambios de cámara desconciertan, un poco de paciencia y el uso de un pad analógico acaban revelando lo bueno de este juego, reflejado en una apreciable jugabilidad en contraste con su repetitiva mecánica. Todos contra todos está bien para un modo versus, pero no basta para sustentar todo un juego.

### SUPER information

FORMATO... CD-ROM  
PRODUCTOR... GT INTERACT...  
PROGRAMADOR... SINGLETRAC...

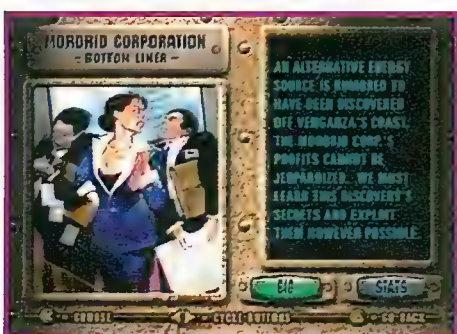
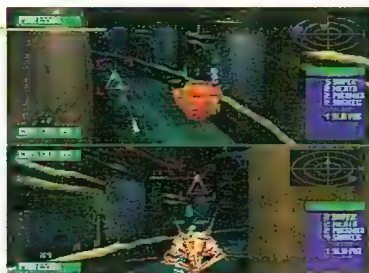
### La definición

que mejor se ajusta a **CRITICAL DEPTH** es la de ser un **TWISTED METAL** pasado por agua. No en vano ha sido programado por la misma gente, **SINGLETRAC**, los cuales han trasladado la misma mecánica de todos contra todos a las profundidades marinas. Doce vehículos diferentes compiten en diez escenarios cerrados con la única meta de destrozarse a los demás y pasar al siguiente nivel por medio de un portal interdimensional del tipo de la película **STARGATE**. Tres modos de juego diferentes, la posibilidad de utilizar *joystick* y *pad* analógico (ridículamente en la caja no se indica nada) y unos buenos aunque algo bruscos gráficos hacen de este juego un simpático pasatiempo, que podía haber llegado a mucho más si no fuera por lo limitado de su mecánica. Si le hubieran añadido algunas gotas de aventura tipo **TREASURES OF THE DEEP**, estaríamos ante un juegoazo.

NEMESIS



Durante el Monzón, la vasta estepa de Alcorcón sufre de graves problemas de humedad, como podéis ver a la izquierda.



### CRITICAL DEPTH

#### SHOOT 'EM-UP

##### CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	10
Continuaciones	NINGUNA
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

#### GRAFICOS

La brusquedad con que se mueven los escenarios acaba por restar puntos al aspecto gráfico, en el que destaca por derecho propio el escenario de la ciudad sumergida, tan hermoso como siniestro.

#### MUSICA

La acción es acompañada de un score bastante cinematográfico, de gran calidad técnica pero que no acaba de transmitir ningún tipo de emoción al jugador. A los dos minutos ya se te ha olvidado como era.

#### SONIDO FX

Quizás por aquello de estar bajo el agua y dotar por ello de distorsión a los efectos de sonido, a **SINGLETRAC** les ha salido un pastiche de soniquetes y alaridos de burra que obligan a bajar el volumen de la tv.

#### JUGABILIDAD

Aunque uno al principio lo coge con indiferencia, lo cierto es que **CRITICAL** acaba por enganchar por momentos al jugador, siempre y cuando use un pad analógico. Algo de aventura hubiera sido la culminación.

#### GLOBAL

82

- + jugar con pad analógico, (a pesar de que la caja no lo indique).
- todo es soso en este juego: gráficos, música, mecánica...



# PIÑAS con piniones

## Courier Crisis

Si alguna vez soñaste con ser **mensajero** ecologista, es decir, en bicicleta y haciendo el burro en una jungla urbana repleta de extraños y **salvajes** especímenes de la peor naturaleza humana... **Courier Crisis** puede ser tu juego.

**Si no meten** demasiado la pata a la hora de programar, una idea original y un planteamiento divertido suelen ser siempre una garantía para alcanzar cierto éxito dentro del mundillo de los videojuegos. **COURIER CRISIS** para **PLAYSTATION** cuenta con una buena idea (es

casi una actualización del clásico y divertidísimo **PAPERBOY**) y un planteamiento que mezcla velocidad, habilidad, espectacularidad y algunas pequeñas gotas de salvajismo. Si mezclamos ambas cosas, el cóctel

resultante debería entusiasmarlos pero, por desgracia, el lamentable trabajo de los programadores en materias como el movimiento de pantalla o en el escalado de elementos como edificios, coches o personas, nos impide pegar saltos de alegría. En los giros todo parece ir a tiros, y éste es, sin

duda, uno de los programas más bruscos que hemos visto en **PLAYSTATION** desde sus comienzos. No sabemos si la cantidad de elementos móviles o la riqueza de motivos en los escenarios ha podido influir de manera tan nociva en el resultado final pero, en cualquier caso, no está a la altura de la consola.

Dejando a un lado este tema, lo cierto es que **COURIER CRISIS** tiene muchas cosas destacables y que podrían haberle catapultado al éxito entre los aficionados a los juegos con mucha acción y con importantes demandas de habilidad. La mecánica es tremendamente movida, no muy variada en el desarrollo, pero con unos cuantos ingredientes realmente interesantes. Velocidad, mil circunstancias que pondrán a prueba tus reflejos, puñetazos y patadas a «tutiplén», la posibilidad de demostrar tus dotes como malabarista sobre la bici y otras sorpresillas parecidas harán que no tengáis ni un segundo para respirar. Lo único objetable es que muchas fases pueden resultar excesivamente cortas o que muchas de ellas son prácticamente iguales sólo



### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR BMG INT.<sup>1</sup>  
PROGRAMADOR NEW LEVEL SOFT.

### VALORACION

■ estamos ante un ejemplo de una buena idea echada a perder. si los programadores hubieran acertado con los movimientos y otros asuntos importantes, estaríamos ante un juego sobresaliente, trepidante, salvaje y bastante original. por desgracia no ha sido así y tendremos que conformarnos con esos giros violentos e incontratados que apenas nos permiten reaccionar y disfrutar de lo mucho que hay en pantalla. un pena.



### COURIER CRISIS

ARCADE

CD ROM

Jugadores

1

Vidas

1

Fases

+ DE 15

Continuaciones

INFINITAS

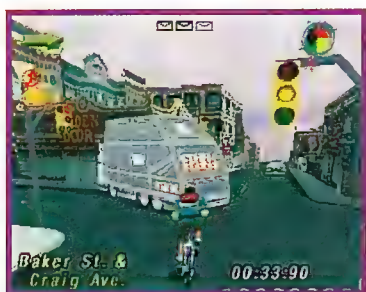
Passwords

SI

Grabar Partida

MEMORY CARD





que con otro escenario, pero están bastante bien en general. En resumen, si algún día vuelven a programarlo y solucionan algunos temas, **COURIER CRISIS** puede ser un juego a tener en cuenta por los seguidores de títulos como ROAD RASH o la primera entrega de ESPN EXTREME GAMES. De momento, insistimos, es apenas una sombra de lo que podría haber sido teniendo en cuenta el original concepto de juego que posee.

DE LUCAR

## Bicicletas Extras



Si trabajas en serio, eres más ahorrador que **THE PUNISHER** con la ropa de calle y no gastas mucho en tiritas, tendrás la posibilidad de comprarte una de las muchas bicicletas existentes en la tienda. Aunque hay precios para todos los bolsillos, la verdad es que sólo merecen la pena las de más de mil dólares. Además de una mayor velocidad, estas alucinantes monturas resultan mucho más manejables en los giros cerrados. Una de las más caras y espectaculares la podéis ver a la izquierda, propulsada por coheres, este cacharro es ideal para cambiar los dientes.

## Personajes ocultos

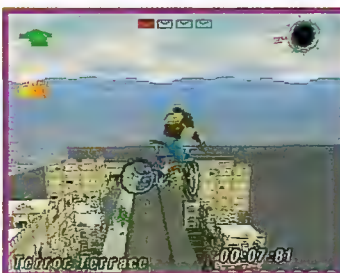


Estos son dos de los personajes ocultos: Raulito Ciclostático, el Orondo Oso Sabiendo, y The Elf-Ete, el Marciano que emula a Olano. Para conseguirlos tendrás que introducir la clave que **R. DREAMER** os ofrece en los trucos.



## PATEAR

Perros y transeúntes, hacer chulerías acrobáticas con la bici y repartir, de vez en cuando, el correo, son cosas del juego.



## GRAFICOS

Los pésimos movimientos de pantalla y la brusquedad generalizada de los giros destruyen gran parte del trabajo de los diseñadores. Algunas cosas son bastante espectaculares y los escenarios son profusos en detalles.

## MUSICA

una banda sonora de lo más completa que hemos visto en este género. Abarca casi todos los estilos y todas las melodías acompañan con bastante acierto a la acción. Nada mal para un juego de estas características.

## SONIDO FX

también son bastante notables y divertidos. Los alaridos de los transeúntes atropellados, los disparos de los francotiradores y demás sonidos típicos de la ciudad moderna están muy bien conseguidos.

## JUGABILIDAD

Los tristes movimientos arruinan el panorama. La idea es buena, el juego tiene ritmo, es divertido, pone a prueba tus reflejos y posee una dificultad interesante y creciente. Si olvidas sus fallos lograrás divertirte.

## GLOBAL

La idea y el planteamiento son realmente buenos. Los movimientos y los giros son tan violentos como la adolescencia de «el vaquilla».

7.5

8.1

8.1

7.5

7.8



# Hagan JUEGO

## Caesars Palace



### Super Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR VIRGIN/INTERPLAY  
PROGRAMADOR BEAM SOFTWARE

¿Quién no ha soñado alguna vez con saltar la **banca** en un casino? Con **Caesars Palace** para PlayStation ese sueño puede convertirse en realidad... Sólo necesitaréis algo de **tiempo** y toda la suerte del mundo.

Aunque existen algunos antecedentes de este género en otros sistemas, la verdad es que los juegos de azar se pueden considerar como una rareza temática dentro los 32 bits. **CAESARS PALACE**, del que recordamos al menos una versión para **GAME GEAR**, llega ahora a **PLAYSTATION** para inaugurar un género que en otras latitudes, como **Japón** con sus juegos de **PACHINKO**, tiene cierto arraigo. Una de las razones de su excepcionalidad seguramente sea que este tipo de programas atraen casi siempre a un público bastante adulto y

por lo tanto mucho más minoritario, y eso es algo que a las compañías no suele encantarles. En el caso de **CAESARS PALACE** tampoco debe preocuparse mucho **VIRGIN**, ya que al no tener competencia de ningún tipo, va a monopolizar la atención de los aficionados a tentar la suerte. Esta versión para **PLAYSTATION** cuenta con una selección de juegos bastante entretenida y completa y que nos permitirá dejarnos los ahorros en la ruleta, **black jack**, **bacarrá**, dados o en las clásicas tragaperras. Gráficamente no es



### LAS TRAGAPERRAS

Son bastante más sosas que las típicas de los bares españoles. No tienen avances ni otras chorradillas que nos permitan interactuar. Sólo podréis cecarla de monedas y rezar.



**BLACK JACK** El juego más divertido y con más posibilidades de entretenernos durante un largo periodo de tiempo es el **black jack**. Tanto en uno como en dos jugadores, nos permite darle un poco al coco para calcular nuestras posibilidades y no confiarlo todo a la suerte, y no como en la mayoría de los otros juegos de **CAESARS PALACE**.



### CAESARS PALACE

#### JUEGOS DE AZAR

#### CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	DINERO
Fases	5 JUEGOS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	SI



*El bacarrá es el juego más plomizo del mundo y del CD. Sólo se apuesta a una de las tres opciones y se levantan las cartas. Aquellos que sufran algún problema cardíaco que consulten antes a un médico.*

nada sofisticado, aunque todo está realizado en alta resolución, con bastante buen gusto y buscando el máximo realismo. No hay juegos de cámaras ni cosas raras como efectos zoom o similares, pero es una sobriedad que acaba por agradecerse si lo que nos gusta es jugar rápido.

En cuanto a la mecánica, es sencilla, clara y con una velocidad de juego bastante correcta y dinámica. Si sois unos forofos de este tipo de entretenimiento o si vuestro sueño fue siempre saltar la banca, **CAESARS PALACE** puede ser una buena oportunidad para intentarlo. En general, el programa tiene interés pero resulta un poco cansino tras unas cuantas partidas, y hay que reconocer que se podían haber incluido algunas atracciones más como una máquina de póker o un «binguito». En **América** parece que esta última opción no existe, y tendremos que conformarnos con la emoción del *black jack*. En resumen, **CAESARS PALACE** cumple con lo esperado y repite con algunas mejoras lo visto en otras versiones para sistemas de menores características. El hecho de ser el único de su género le otorga todas las posibilidades de triunfar entre los aficionados a este tipo de entretenimientos pese a tener algunas pequeñas limitaciones más o menos acordes con el género.

DE LUCAR



## VALORACION

CAESARS PALACE, sin ser una joya de la corona ni el programa más innovador de su género, inaugura esta modalidad en PLAYSTATION con un programa bastante digno que reúne algunos de los juegos más interesantes de los casinos americanos. Sin grandes alardes técnicos ni fallos de importancia, nos ofrece la oportunidad de apostar hasta la camisa sin salir de casa ni petearnos con la mujer por habernos gastado las clases de hípica de niño. Bromas aparte, se trata de una buena selección a la que sólo se le puede criticar que no hayan incluido algún juego más.



## Ojo al dato, Torcuato



Como todos sabéis, un casino es ese lugar donde se reúne lo mejor de cada casa para jugar unas pesetillas y mirarle el escote a las busconas de alto standing. Pero, además de eso, es una máquina de pelar pardiños. La suerte poco o nada tiene que ver y deberéis



estar muy pendientes. El mejor consejo es retirarse (a grabar, claro) en cuanto peguemos algún viaje importante. Las rachas buenas duran siempre poco y suelen ser la antesala de verdaderas catastrofes económicas. Si cambian las cartas, date una vuelta por otro lado.

## GRAFICOS

Dentro de la sobriedad más estricta e intentando aproximarse en lo posible a la realidad pero sin juegos de cámaras ni otras zarandajas que impidan jugar a un buen ritmo. Además, todo está en alta resolución.

## MUSICA

Escasas pero fieles a las melodías de ambiente de los casinos. Varios composiciones para abueletes con un ritmo tranquilo y la orquestación típica del hilo musical de un ascensor o de la consulta de un dentista.

## SONIDO FX

Refleja con todo lujo de detalle el ambiente de las salas, con las voces de la gente y el sonido de las fichas y las máquinas. La chica que comenta los premios en las tragaperras es simpática... seguro que no está buena.

## JUGABILIDAD

Para los forofos de este tipo de juegos de azar puede resultar entretenido, aunque podían haber incluido algunos más para hacerlo más variado. La opción para dos jugadores puede resultar interesante.

## GLOBAL

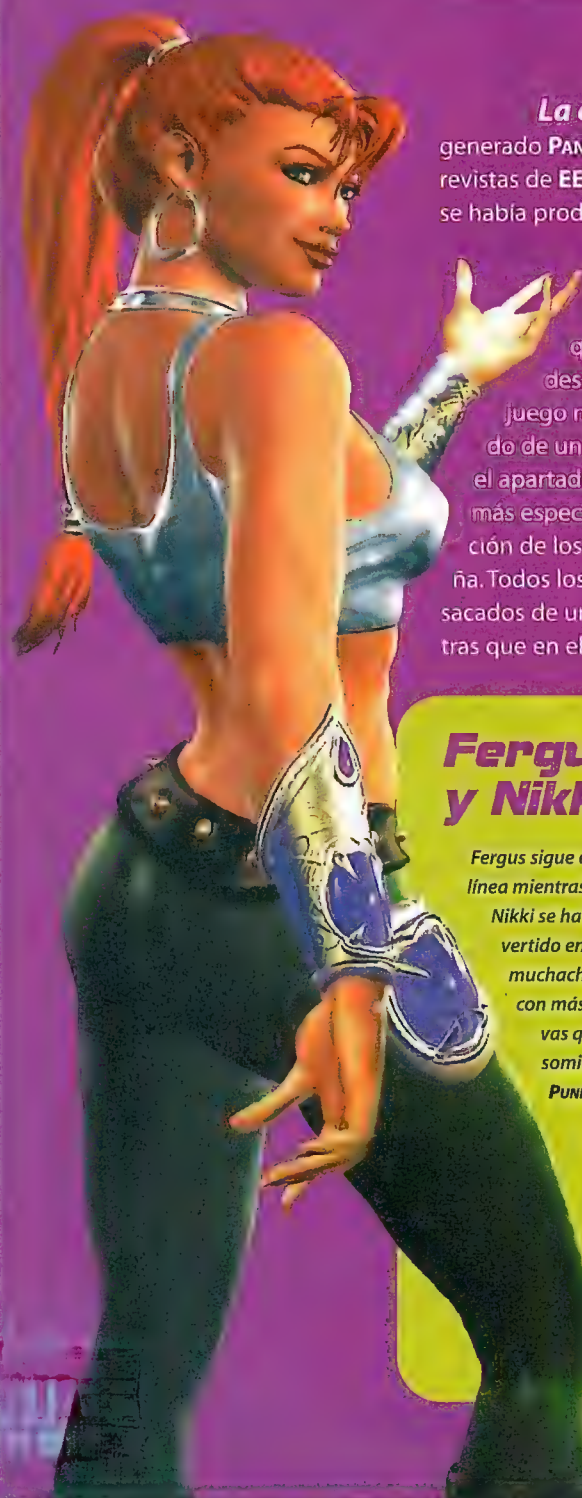
**81**

- + el *black jack*, el juego más divertido del co.
- se podían haber incluido algunos juegos más.



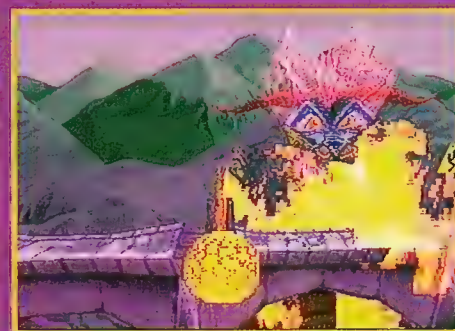
# Pan de MOLDE Pandemonium 2

**Crystal Dynamics** se aferra de nuevo a un esquema lineal para su último juego de plataformas. **Las mejoras** sufridas respecto a la primera entrega se ven ensombrecidas por **escenarios delirantes** y un desarrollo un tanto **repetitivo**.



**La expectación** que había generado **PANDEMONIUM 2** en algunas revistas de **EE. UU.** nos hizo creer que se había producido un cambio interesante respecto a la primera entrega. Por desgracia, hemos tenido que comprobar que el desarrollo y la mecánica del juego no ha variado. Se ha dotado de un mejor *engine 3D* al juego, el apartado gráfico alcanza cotas más espectaculares, pero la concepción de los escenarios resulta extraña. Todos los elementos parecen sacados de un sueño sin sentido, mientras que en el primer **PANDEMONIUM** pre-

sentaban un mundo más coherente. Los protagonistas también han sufrido el cambio. Nikki, por ejemplo, ha dejado de ser una adolescente para transformarse en una escultural belleza. Fergus, en cambio, continúa tan loco como siempre, pero ahora podrá lanzar su arma hacia objetivos distantes dirigiendo su trayectoria. Las 18 fases de **PANDEMONIUM 2** están complementadas por fases de *bonus* (que aparecerán si has recogido un buen porcentaje de monedas) y por los inevi-



## Fergus y Nikki

Fergus sigue en su línea mientras que Nikki se ha convertido en una muchachuela con más curvas que el somier de **PUNISHER**.



## SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR CRYSTAL DYN  
PROGRAMADOR CRYSTAL DYN

## VALORACION

**PANDEMONIUM 2** es un plataformas lineal con un entorno 3D. Esto no tiene por qué disminuir la jugabilidad de un título, pero el resto de elementos del juego no ayudan a mejorar su pobre imagen.

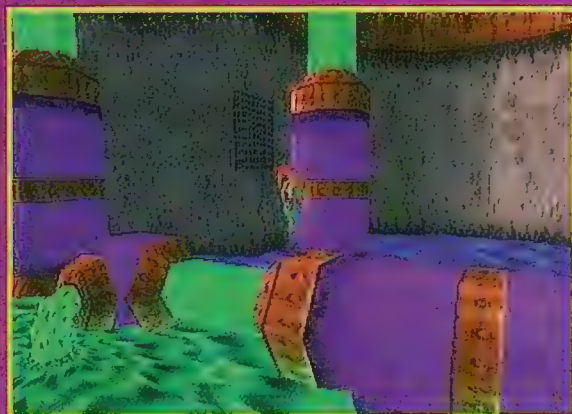
## PANDEMONIUM 2

### PLATAFORMAS

#### CD ROM

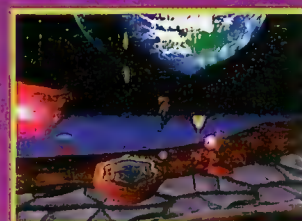
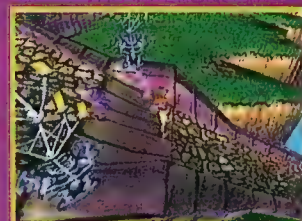
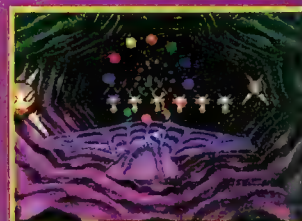
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	18
Continuaciones	ninguna
Passwords	SI
Grabar Partida	memory card





## Un mundo de colores

Los señores de CRYSTAL DYNAMICS se propusieron mejorar PANDEMONIUM. Como esta primera parte no destacaba ante otros títulos de mayor empaque, suponíamos que iban a hacer algo realmente espectacular. Sin embargo, nos encontramos ante el mismo juego con un lavado de cara. Los 18 niveles del juego, además de presentar un despliegue colorista en todos y cada uno de sus detalles, nos presentan un mundo que parece sacado de nuestras peores pesadillas. En algún momento se han remitido a variar diferentes patrones (como champiñones de color rosa y plataformas deslizantes) a lo largo de una fase. Desde luego, esto convierte el apartado visual en algo aburrido que no invita a avanzar. Pero si todavía hay algún «masoca» entre los plataformeros, que no dude en adentrarse en PANDEMONIUM 2.



El juego incluye una preview de la última creación de CRYSTAL DYNAMICS, GEX: ENTER THE GECKO. Un plataformero en 3D que, con toda seguridad, superará todas las expectativas puestas en este mediocre PANDEMONIUM 2.

## La Diosa Kali

Al final de la pesadilla hará su presencia una figura de enormes dimensiones, que recuerda a la diosa Kali de la mitología hindú. Destruye las gemas que hay en su cuerpo y habrás conseguido la victoria final.



tables jefes finales. El bicho que te espera al final es, posiblemente, lo mejor del juego. Una gigantesca estatua de la diosa Kali que dispara sin compasión a sus enemigos.

## cuestión de gustos

La presencia en el mercado de CRASH BANDICOOT 2 y el lanzamiento en Japón de KLONOA (última sorpresa de NAMCO) le pone las cosas muy difíciles a PANDEMONIUM 2, un título que apenas destaca por su colorido y alguno de los final bosses. Los usuarios de PSX están suficientemente capacitados para discernir entre obras maestras y mediocridades. PANDEMONIUM 2 es, por desgracia, de estos últimos.

R. DREAMER

### GRAFICOS

Aunque se han mejorado respecto a la primera versión, no tienen nada que hacer frente a otros títulos como CRASH BANDICOOT 2 o KLONOA. El diseño de los escenarios resulta un tanto simplón a pesar del colorido que preside el juego.

### MUSICA

Este apartado resulta un tanto penoso con composiciones machaconas y de dudosa calidad a lo largo de todo el juego. Sobre todo, acabarás odiando la melodía arábiga que acompaña el momento en el que pierdes una vida.

### SONIDO FX

Tampoco se han desmenado con los sonidos que acompañan las acciones del juego. Los ruidos que emiten algunos bichos pueden resultar un tanto patéticos, en lugar de cómicos, que quizá era la intención de los programadores.

### JUGABILIDAD

Que el juego sea excesivamente lineal no significa que sea un mal juego. Pero al combinarlo con ingredientes como escenarios sosos, avanzar sin un objetivo concreto y unos jefes sin carisma, puedes sacar tu conclusión.

### GLOBAL

**71**

- ☒ Los gráficos de la intro del juego.
- ☐ el sistema de juego, repetitivo y poco variado.



# No hay COLOR

## Bust a Move 2

Hace **meses** que los usuarios de **Game Boy** no tenían la oportunidad de poder disfrutar de un juego de puzzle. **Acclaim** les trae todo un clásico. ¿Estará a la **altura** del original?



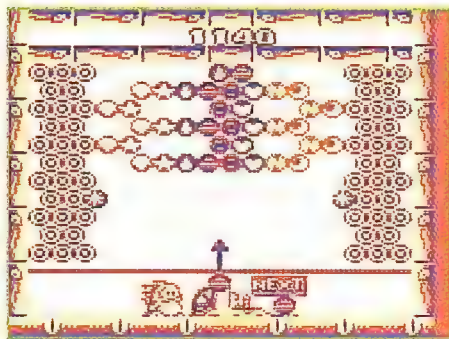
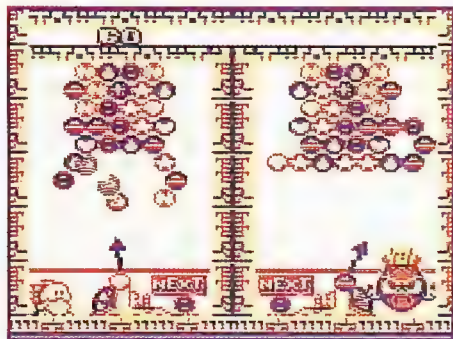
### SUPER Information

FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR ACCLAIM/TAITO  
PROGRAMADOR PROBE

112

El mes pasado comentamos con bastante ilusión las excelencias de la versión portátil de uno de los mejores juegos de puzzle de la historia. Sin embargo, al ver la puntuación os preguntaréis: ¿qué ha cambiado en todo este tiempo? ¿Qué razones nos han llevado a puntuar a la baja este juego? La explicación es bastante sencilla. El mes pasado, cuando realizamos la *preview* de **BUST A MOVE 2**, lo hicimos probando el juego en **SUPER GAME**

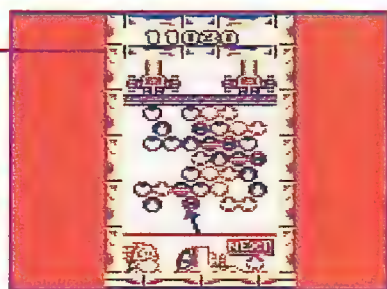
**BOY**. En este periférico resultaba un arcade divertido y jugable que conservaba todas las virtudes y aciertos del original. Y aunque lo sigue siendo en **SGB**, el problema viene cuando lo ponemos en una **GAME BOY**. Entonces es cuando no podemos dar crédito a nuestros ojos, ya que no distinguimos prácticamente nada. Ni siquiera en **GAME BOY POCKET**, dotada de una mejor pantalla, hemos logrado distinguir las formas de las gemas de este juego,



### VALORACION

Con toda su buena fe, **ACCLAIM** y **PROBE** han intentado por todos los medios lograr una versión para **GAME BOY** con todos los ingredientes del original, pero no han sabido evitar el principal obstáculo que tenían: la falta de color. El mes pasado, cuando hicimos la *preview* de este juego, nos pareció que se podía jugar muy bien, ya que lo vimos en **SUPER GAME BOY**. Sin embargo, en la portátil pasaremos las horas muertas intentando ver algo en la pantalla.

El modo Puzzle nos permitirá demostrar nuestra pericia con el tiempo como único enemigo. Pero eso no quiere decir que sea fácil, ya que hay fases muy complicadas.



algo primordial para jugar y motivo suficiente para otorgarle esta puntuación. Es verdad que visto a través de **SUPER GAME BOY** las cosas son bastante mejores, pero creemos que la nota debe reflejar la valoración para portátil, ya que es lo que la mayoría posee. Resumiendo, si tienes **SUPER GAME BOY**, es posible que se convierta en uno de tus preferidos, gracias a su adicción y jugabilidad. Si eres uno de tantos usuarios de **GAME BOY**... mala suerte.

THE PUNISHER

### BUST A MOVE 2

#### PUZZLE

Megas	1
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	+100
Continuaciones	variables
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

#### GRAFICOS

**PROBE** ha intentado que la falta de colores en **GAME BOY** no represente un problema en la portátil. Por desgracia no lo han logrado, ya que su sistema de que cada gema sea distinta funciona sólo en **SUPER GAME BOY**.

#### MUSICA

A pesar de que se han incluido todas las melodías de la recreativa original, la calidad de éstas es bastante mala incluso si las comparamos con el resto de producciones musicales para **GAME BOY**. Una lástima.

#### SONIDO FX

Efectos de sonido agradables que nos ayudarán en todo momento a saber lo que ocurre en pantalla. Por ejemplo, cuando nuestro rival logre encadenar la caída de muchas gemas, escucharemos un soniquete.

#### JUGABILIDAD

Los que vayan a jugar con este juego en **SUPER GAME BOY**, encontrarán un puzzle divertido y adictivo como el que más. Pero los que tengan una **GAME BOY** van a necesitar una lupa si quieren lograr ver algo del juego.

#### GLOBAL

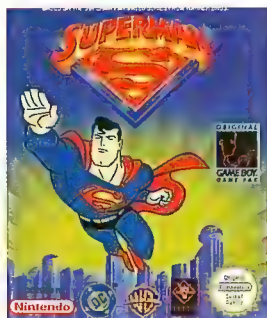
# 82

- + SUMA 10 puntos si vas a jugar con **SUPER GAME BOY**.
- Resta 10 si lo vas a hacer con una **GAME BOY**.

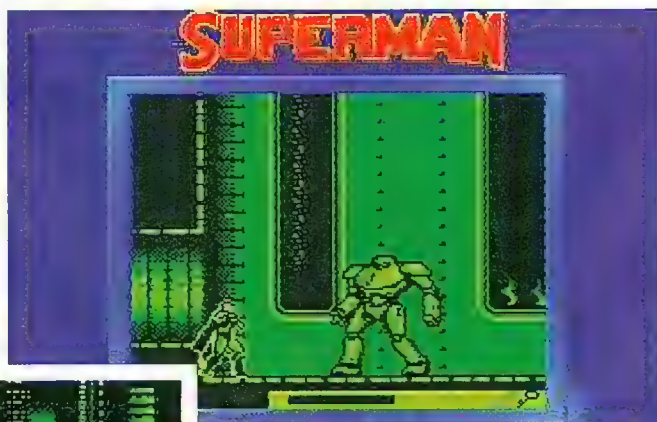


# Vuelve Super **MAI**

## Superman



Murió en el **comic** y, tras algún tiempo, lo resucitaron. Ahora, con este **penoso** juego, Titus lo ha vuelto a **matar**.



### SUPER Information

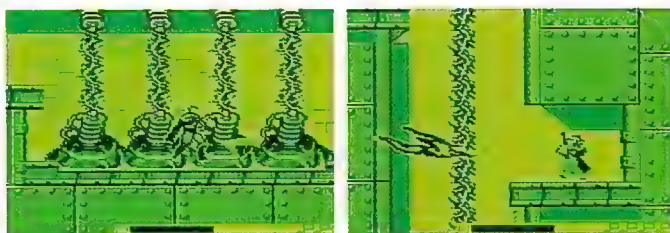
FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR TITUS  
PROGRAMADOR TITUS



Los sprites recuerdan a la peor época del Spectrum, con unos horribles bordes que no hacen más que poner en evidencia las carencias del grafista.

### Jefe Final

Lo único medianamente espectacular que se verá a lo largo del juego será el jefe final, y como se puede comprobar, tampoco es nada del otro mundo. Demasiadas escaseces para un personaje que, ante todo, puede dar mucho de sí.



### VALORACION

Nos duele mucho tener que meternos con una compañía como TITUS, que ha programado cosas realmente interesantes, pero es que este SUPERMAN está muy por debajo de lo que se espera de un juego para GAME BOY. No resulta divertido, técnicamente no es gran cosa y, lo que es peor, no parece que haya recibido demasiada atención de sus programadores.

Si este es el futuro que le espera a GAME BOY por parte de los third parties, mejor que sólo siga produciendo NINTENDO (y su inseparable RARE). Si esto es lo que TITUS es capaz de hacer con un personaje mítico como SUPERMAN, entonces las ideas de sus programadores están muy limitadas. Basado en la serie de dibujos animados de la WARNER BROS (los mismos que crearon la inolvidable serie protagonizada por Batman), esta versión GAME BOY no hace más que presentarnos diez niveles de escaso interés (y gráficamente mediocres) en los que nuestra única misión consistirá en buscar las llaves de alguien que ni siquiera se sabe, ya que la presentación es igualmente mediocre. No hay menús, no hay opciones, en definitiva, no hay nada. Sólo un par de cinemas en blanco y negro que dan paso al juego. Sinceramente, nos da la impresión de que SUPERMAN ha sido programado en dos días.

J. C. MAYERICK

### SUPERMAN

#### PLATAFORMAS

Megas	2
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Fases	10
Continuaciones	3
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

#### GRAFICOS

tiene el mismo aspecto que los juegos de SPECTRUM mostraban en los últimos días de este soporte, cuando las pantallas monocromas eran la tónica y los sprites aparecían con esas horribles máscaras alrededor.

#### MUSICA

una ausencia casi total de melodías y, lo que es peor, bastante mediocres. Como se puede comprobar, sigue la tónica general del juego, sobre el que no se ha empleado demasiado tiempo en mejorar ciertos aspectos.

#### SONIDO FX

siendo uno de los aspectos menos agradados técnicamente de la propia GAME BOY, es obvio que los programadores de SUPERMAN tampoco iban a hacer demasiado esfuerzo. El resultado es muy, muy pobre.

#### JUGABILIDAD

buscar llaves por diez mapeados escasamente elaborados no es especialmente atrayente. Nos recuerda a cierto juego protagonizado por unos seres azules y que, igualmente, se llevó una buena reprimenda.

#### GLOBAL



- Lo único interesante es que SUPERMAN vuela, aunque ortopédicamente.
- Muy pocas cosas se salvan de la quema en este triste SUPERMAN.



# mangone

Coordinado por **NEMESIS**

Ya era hora que desde estas páginas rindiéramos tributo al que está considerado como el más popular de los mangas de terror, **GEGE NO KITARO**. El fantasma del flequillo a lo **Sonia Bruno** y las Adidas de roble protagonizó en 1996 un título para **SATURN** del que os ofrecemos unos cuantos datos e imágenes. A temblar, madre.



# GEGE

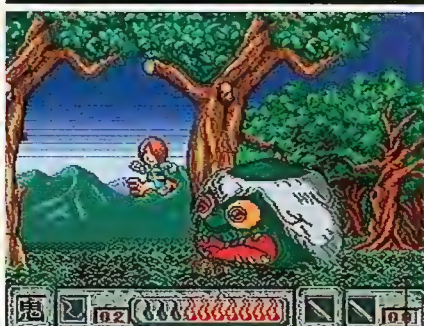


El infante **Doc** a las puertas del hospicio suplicando por un pepito de ternera. Lo que no sospecha es que acabara recibiendo todo un redondo de carne por cortesía de **Fray Julando**, el que a todos va dando.

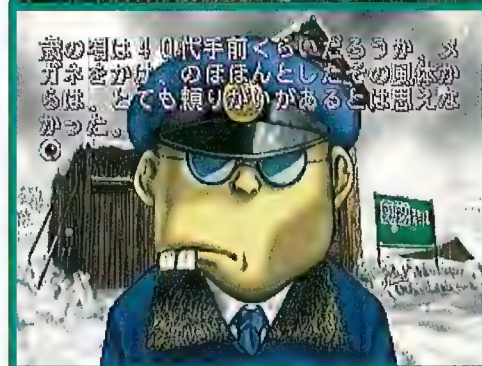
**P**ublicado por primera vez en las páginas del **SHONEN MAGAZINE** en 1965, **HAKABA NO KITARO** (bautizado años más tarde como **GEGE NO KITARO**) es obra de **Shigeru Mizuki**, uno de los principales valuartes del manga fantástico y de terror. **Kitaro** es un espectro de largo flequillo y canillas depiladas que, acompañado del espíritu de su padre (el cual adopta la forma de un ojo dotado de diminutos brazos y piernas) debe hacer frente a otros seres de ultratumba, extraídos del extenso repertorio del folclore nipón. La popularidad del personaje (del que han aparecido dos series de TV producidas ambas por la **TOEI**) motivó en

1993 la aparición de un juego para **SUPER FAMICOM** basado en sus aventuras (y de bastante calidad, por cierto), y hace un par de años, en el '96, hizo lo propio en **SATURN**. Ambos juegos están firmados, cómo no, por **BANDAI**, y en el caso de la entrega para 32 bits se trata de una aventura conversacional, en la línea del **3X3 EYES** para **PLAYSTATION** de **XING ENT**. Esto quiere decir que **GEGE NO KITARO** es muy bonito, pero totalmente injugable para aquellos que no dominen a la perfección el idioma japonés. Algo a lo que estamos ya acostumbrados con la mayoría de los títulos que aparecen en esta sección. Casi la totalidad del juego transcurre a

## Kitaro en 16 bits

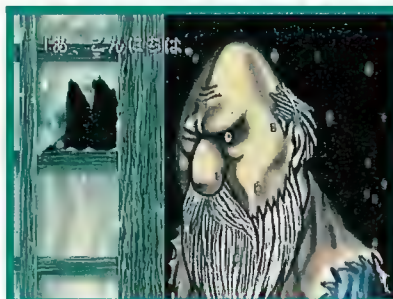
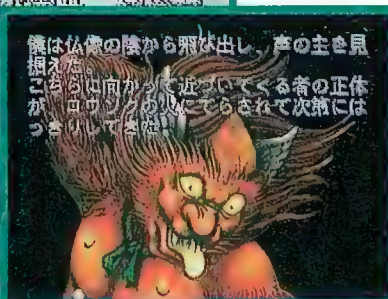
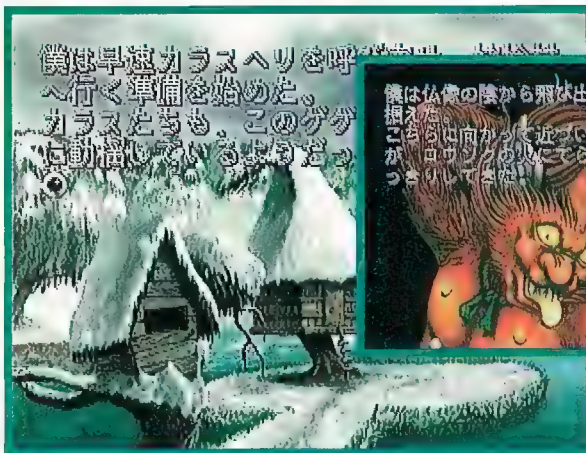


**BANDAI** fué la encargada en 1993 de adaptar el tétrico universo de **GEGE NO KITARO** a **SUPER FAMICOM**, en un cartucho de ocho megas que destacaba por su gran calidad gráfica (la animación del personaje central era excelente y los escenarios hacían uso de un **scroll parallax** de gran suavidad). Con opción de dos jugadores incluida, uno de los detalles más llamativos de este juego era la mecánica de ataque del protagonista, capaz de lanzar oleadas de caspa a metros de distancia. Un arte marcial perdido hoy en día.



Arriba podéis ver a **Kitaro** huyendo despavorido ante la presencia de **THE SCOPE**, que verde, feo y calvo ya no asusta a nadie en la redacción, en tanto en **Japón** siembra el pánico.





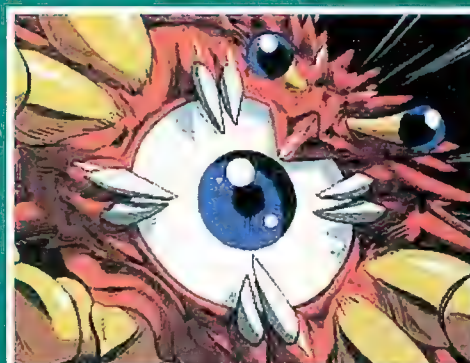
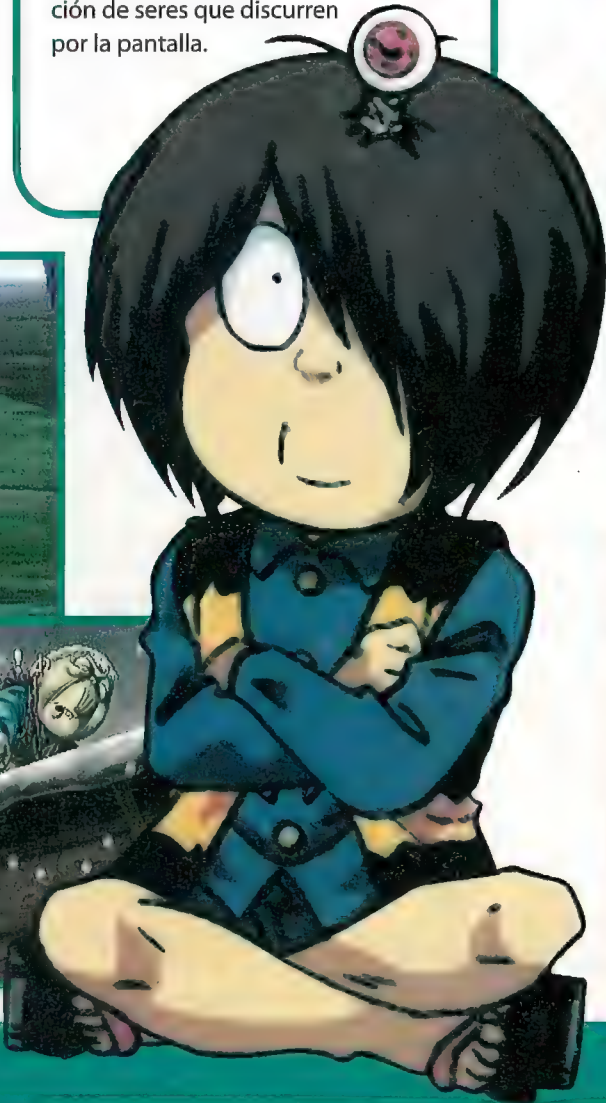
GEGEGE No KITARO ofrece todo un plantel de extraños seres, de enorme parecido con algunos miembros de esta redacción. Abajo podéis reconocer a **MAYERICK** en sus tiempos de revisor del tranvía, mientras que arriba a la izquierda tenemos a **THE PUNISHER**, más conocido en oriente como el demonio de los ocho pezones.

# GEGE NO KI TARO

Saturn

través de pantallas estáticas, de gran calidad y detalle, animadas por algunos pequeños efectillos gráficos como nieve, pero en las que se echa en falta algo más de movimiento. **GEGEGE NO KITARO** es un verdadero tebeo, en el que la interactividad con el jugador reside únicamente en la elección, en determinados momentos, de diversos caminos o acciones. Dada la naturaleza terrorífica del manga en el que se basa, era lógico que BANDAI prestara una atención especial a la ambientación sonora de juego, y eso es exactamente lo que ha hecho por medio del RSS (Roland Sound Space), el mismo sistema de sonido envolvente utiliza-

do por KONAMI en el desarrollo de **SNATCHER** y **DRACULA X**. Para apreciarlo es imprescindible conectar la consola a un equipo de música, y si encima nos ponemos unos cascos, mejor que mejor. De esta forma lograremos introducirnos plenamente en esta tétrica aventura capaz de parar el marcapasos de la abuela más valerosa, ya sea a base de sustos o por culpa de las carcajadas, al ver la delirante colección de seres que discurren por la pantalla.



## Ojo por ojo.

Aunque posee algunos destellos de calidad, **GEGEGE NO KITARO** no hace sombra al que es el rey de las aventurillas conversacionales basadas en manga: el **3X3 EYES** de **XING ENTERTAINMENT**. Comentado en el N°44 de **SUPER JUEGOS**, tiene el mismo *handicap* de estar íntegramente en japonés, pero sus impactantes secuencias, sabiamente repartidas entre dos CD's, hacen de este título para **PLAYSTATION** todo un incunable, no sólo para los fans de la obra de **Yuzo Takada**, sino para todos los amantes del manga en general. Abstenerse padres, educadores, y personas alérgicas a la visión de vísceras en general.

**SUPER**  
**Information**

FORMATO CD ROM

PRODUCTOR BANDAI

PROGRAMADOR BANDAI



# aprende a programar con net yaroze

Coordinado por J. C. MAYERICK



Lentos pero seguros. Esa es la máxima de esta sección, muy acorde a las capacidades psíquicas de su coordinador. Hoy culminamos nuestro primer trabajo, PONG.C, un experimento muy sencillo pero que, espero, os haya abierto a todos las puertas de la programación en **PLAYSTATION**. En los próximos meses entraremos en cosas mucho más complicadas, como *sprites*, fondos y demás, aunque mientras, como aperitivo, os presentamos un título programado con el **KIT NET YAROZE** que, como se puede comprobar, cuenta con cierto nivel de calidad.

**E**l mes pasado publicamos el listado de nuestro primer «juego» Pong . c. En esta segunda entrega os mostramos el *modus operandi* de las principales funciones que entran en juego en este programa excepto la forma en que trabaja la función principal *Main*, ya que se explicó su funcionamiento en números anteriores. El mes que viene avanzaremos más e intentaremos cosas más complicadas.

## INICIALIZACION

- **FUNCION:** iniciar
- **ENTRADA:** nada
- **SALIDA:** nada

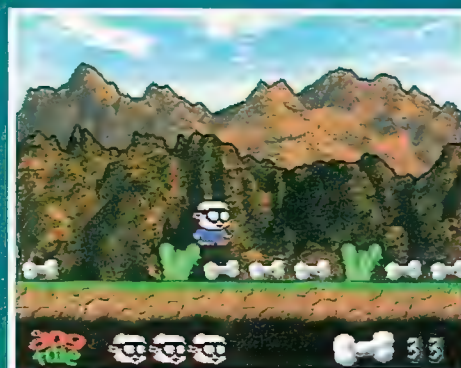
En esta primera función se inicializan las principales variables que van a entrar en juego en Pong . c.  $x1$ ,  $x2$ ,  $y2$  e  $y2$  representan los valores  $x$  e  $y$  para los jugadores uno y dos respectivamente. Mientras  $h1$  y  $h2$  representan el largo de las paletas (esto permitiría cambiar su tamaño después), al tiempo que  $bx$  y  $by$  almacenan las coordenadas de la bola.  $bx$ ,  $by$ ,  $tnt1$  y  $tnt2$  guardarán el desplazamiento  $x$  e  $y$  de la bola y los tanteos para ambos jugadores respectivamente.

## DIBUJAR LA PANTALLA

- **FUNCION:** dibpantalla
- **ENTRADA:** nada
- **SALIDA:** nada

La forma en que se dibuja la pantalla es relativamente sencilla. En el *array* *pant*, compuesto por catorce elementos *RECT* (una estructura *RECT* consta de valores  $x$ ,  $y$ ,  $h$  y  $w$ ) se introdujo las coordenadas  $x$  e  $y$  de cada línea de la pantalla, así como el ancho de cada una de ellas. Los dos primeros elementos del *array* están a cero, ya que en ellos se almacenará posteriormente la

# LAS FUN





información referente a las paletas (esto permite utilizar una única rutina de detección de choques para todos los elementos de pantalla). El último, el 13, también se inicializa con los valores *x* e *y* a cero, ya que éstos representan las coordenadas de la bola. El proceso es el siguiente: se crea una estructura *GsBOXF* llamada *linea* en la que se irán almacenando los datos de cada línea de la pantalla. A través de un bucle *for*, que lee los catorce elementos del *array pant*, se van introduciendo en la tabla de ordenación por medio de la función *GsSortBoxFill*, que es la encargada de introducir cajas rellenas en nuestra tabla *WorldOrderingTable*. El primer parámetro que esta función requiere es un puntero a una estructura *GsBOXF* (por eso derreferenciamos anteponiendo *&*). En el segundo se pasa la tabla de ordenación en que se intro-

ducirá, mientras que el tercero se deja a cero. Por el momento no nos interesa su funcionamiento.

### PALETAS Y BOLA

■ **FUNCION:** *DibPalBol*

■ **ENTRADA:** *nada*

■ **SALIDA:** *nada*

*DibPalBol* se encarga de introducir en el *array pant* la información concerniente a las paletas y la bola para su posterior dibujado. Los elementos 0 y 1 corresponden a las paletas de ambos jugadores, mientras que el 13 corresponde a la bola.

### MOVER LA BOLA

■ **FUNCION:** *MueveBola*

■ **ENTRADA:** *nada*

■ **SALIDA:** *nada*

Esta función actúa, mano a mano, con la que le sigue: *Colision*. Ya que debe calcular la nueva posición de la bo-

la y primero debe conocer si el valor de las variables de desplazamiento *bx* y *by* son válidas. Olvidaros de las variables *flagx*, *flagy* y *fin* que se declaran al principio de la función, ya que están ahí para su uso posterior, y por el momento no tienen utilidad. Primero se chequea el desplazamiento *x* de la bola. Se llama a *Colision* y, si el resultado es 0, quiere decir que el desplazamiento es válido. Si no lo fuese, se multiplicaría por -1 la variable de desplazamiento *bx*, para invertir de esta forma la trayectoria de la bola. Con el desplazamiento *y* se sigue exactamente el mismo proceso.

### CONTROL DE COLISIONES

■ **FUNCION:** *colision*

■ **ENTRADA:** *nada*

■ **SALIDA:** *int flag*

La rutina de detección de choque es muy sencilla pero efectiva (tiene fallos pero mínimos). Lo que hace la rutina es comprobar si la bola colisiona con alguno de los ocho primeros elementos del *array pant* (los otros cuatro son las líneas centrales de la pantalla). El único procedimiento que realiza es comprobar si, en algún momento, la bola esta justo encima de algún elemento sólido. Si así es, devuelve 1 en *flag* para que luego *MueveBola* se encargue de invertir la trayectoria.

### DIBUJO DE TANTEOS

■ **FUNCION:** *DibNumeros*

■ **ENTRADA:** *int, int, int, esot\**

■ **SALIDA:** *nada*

Los números que aparecen en pantalla se almacenan en el *array numeros*. Pero ¿cómo? Coged por ejemplo el primer elemento *0x7b6f* y pasadlo a binario, *011110110110111b*. Eliminad el primer cero y colocar los ceros y los unos en una cuadrícula de 3x3. Comprobaréis que os sale un 0. La rutina *DibNumeros* recoge, *bit a bit*, la información correspondiente al número que se quiere imprimir, introduciendo, si fuera necesario, un cuadro relleno de 4x4 *pixels* en la tabla de ordenación por cada uno de los nueve bloques que componen cada número.

# ACIONES

## A Dog Tale, en tiempo record

El juego que aparece en este recuadro es el trabajo de un joven británico que lo programó con la ayuda del *Kit Net Yaroze*, en apenas ocho semanas. *A Dog Tale* cuenta con un único nivel, aunque de una dificultad extrema, en el que se deben recoger un número determinado de llaves. Además, y al igual que en juegos tipo *DONKEY KONG COUNTRY*, hay que recoger una serie de objetos (en este caso huesos) que nos darán vidas extra. Tiene muchos fallos, como es lógico, principalmente en las rutinas de detección de choques, así como la del salto del personaje, un poco «estático» y muy difícil de controlar. Hablando del personaje, destacar el enorme parecido que guarda con nuestro entrañable y «gafo» compañero *DE LUCA*. Si no fuese por su escaso intelecto y nivel de conocimientos, pensaríamos que él mismo lo había programado. Como curiosidad, está bien.





# amigamanía

Coordinado por **THE PUNISHER**



Aquí estamos de nuevo un mes más, dispuestos a brindaros las últimas noticias que conciernen al mundo de nuestro querido ordenador. Preparaos a ver los más impresionantes juegos y utilidades y descubrir qué se cuece en todos los rincones «amigueros» del planeta.

## OPERA, LA OTRA FORMA DE NAVEGAR POR INTERNET

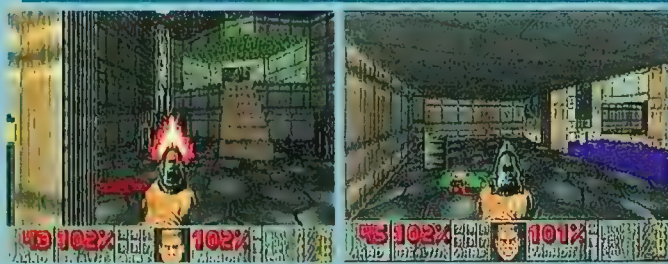
Casi por sorpresa, a mediados de Enero, la compañía OPERA SOFT (nada que ver con la española), anunciaba la intención de programar su navegador OPERA para cualquier plataforma además de Pc. El gran número de mensajes que recibieron de los «amigueros» ha sido suficiente para que se decidan a lanzar una versión para AMIGA. OPERA promete ser uno de los mejores navegadores que existen.



## Doom ya esta aquí

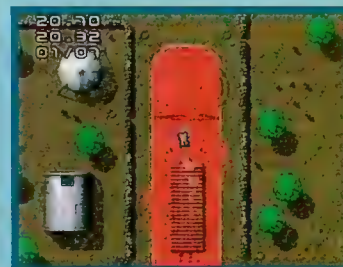
Hace unos días, ID SOFTWARE hizo público el código fuente de Doom, permitiendo a cualquiera que realice su propia versión. Gracias a esto, ya hay casi

diez versiones de Doom para AMIGA, y algunas de ellas funcionan bastante rápido. De ellas, las dos mejores son Doom ATTACK y AMIDOOM. La primera permite que podamos jugar a una velocidad increíble, incluso con un 68030; la segunda es algo más lenta, pero es la única que incluye la música del juego (de momento). Todas las versiones necesitan como mínimo un 68030 y 8 megas de RAM. Además necesitamos el archivo Wad de Pc, que se encuentra en la página de ID. Las conversiones han quedado tan bien, que ALIVE MEDIA ya ha anunciado que en unos días estará disponible Doom 2, posiblemente en un pack con Doom 1 registrado.

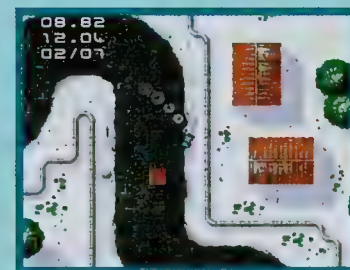


## MAX RALLY, UNA CARRERA FRENÉTICA A TODA VELOCIDAD

Siguiendo la línea clásica de los arcades de conducción, FORTRESS SOFT nos prepara un juego con grandes emociones. MAX RALLY está creado a imagen y semejanza de SUPER CARS u OVERDRIVE, y como ellos cuenta con perspectiva aérea. Podremos competir en treinta circuitos distintos, y jugar hasta contra tres amigos en el modo Battle. Tam-



bién está prevista la conexión en serie de varios ordenadores para jugar en red. Podremos elegir a seis personajes distintos para conducir el coche, lo que condicionará la manera de pilotaje. MAX RALLY estará disponible en unos pocos meses, y se podrá comprar directamente en la página web de los programadores.



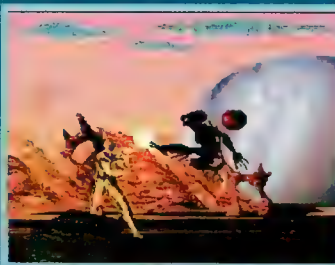
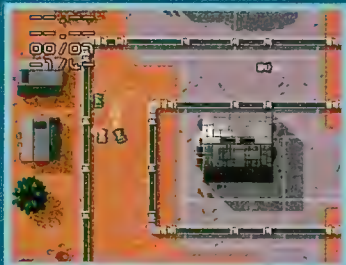
## QUAKE, EL TERROR SE ESCONDE EN UN RINCON DE TU AMIGA

El mes pasado os adelantamos que era más que probable que tuviéramos QUAKE para AMIGA. Pues bien, aquí tenéis las primeras pantallas de la versión para AMIGA. No será necesaria una placa POWER AMIGA para disfrutar de esta maravilla, cualquier usuario con un 68030 como mínimo podrá disfrutar de las experiencias de esta leyenda viva.

## TOP TEN

MYST	Aventura A1200 A4000 CD	93
ON ESCAPEE	Aventura A1200 A4000 CD	92
F. ODYSSEY	Aventura CD-Rom	93
STREET RACER	Conducción CD-Rom	82
UROPA 2	Aventura A1200 A4000 CD	93





QUIET PLEASE TENNIS es un fenomenal simulador de este deporte que puede competir con los mejores.

## ¡Forza Italia!

No todos los juegos de AMIGA vienen de Inglaterra, hay otros países de Europa dispuestos a comerse un pedazo del pastel del AMIGA. En Italia existen bastantes grupos de programación que tienen mucho que decir. ARCADIA DEVELOPMENTS tiene a punto una réplica de BUST A MOVE llamada BUBBLE HEROES, que posee unos gráficos de lo más nipones. OLOFIGHT es un juego de lucha en la línea de RISE OF THE ROBOTS. QUIET PLEASE TENNIS promete ser un espectacular simulador. DARK AGE prepara dos títulos, el primero es ALIVE, un Shoot'em-up frenético, además de un clónico de SEGA RALLY y OYUP OYUP, inspirado en PUYO PUYO. También se encuentran realizando nuevos proyectos el autor de VIRTUAL KARTING y el equipo de FIGHTING SPIRITS

## NOVEDADES

### Blitz Bombers

Si estáis leyendo esta sección más tarde del 1 de Febrero y tenéis conexión a Internet, ya podéis conectar con AMINET y bajaros gratuitamente este increíble clónico de BOMBERMAN, con opciones y jugabilidad que superan al mítico DYNABLAST de HUDSON SOFT para AMIGA.



### Strangers

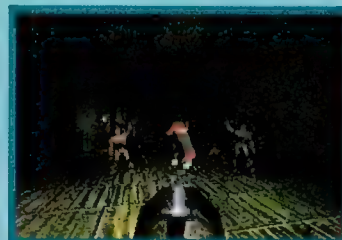
La lucha cuerpo a cuerpo al más puro estilo RENEGADE tiene un nuevo representante: STRANGERS. Programado en los países del este, la nueva producción de VULCAN tiene todo lo necesario para convertirse en imprescindible, con opciones, enemigos y escenarios para parar un autobús.



## LA UTILIDAD

Los que habitualmente navegan por Internet ya no encontrarán página que se resista a su navegador, gracias a la última versión de AWEB. Este programa permite por fin el acceso a páginas con JAVA SCRIPT que cada día aumentan en número. Gracias a esto ya podremos ir a prácticamente todas las direcciones, porque además de esto, el navegador soporta la última versión del lenguaje HTML, la 4.0.

Además el juego no vendrá solo, ya que CLICK BOOM ha prometido que QUAKE tendrá una serie de extras como editores de nivel. Por si todo esto fuera poco, también es compatible con todos los niveles y juegos que existen para PC, como por ejemplo QUAKE RALLY (una carrera de coches que utiliza el engine de este juego) o los impresionantes niveles de la última película de James Bond que ha elaborado la METRO para el lanzamiento de su película. Un bombazo.



### CAVEMAN SPECIES, LA ESTRATEGIA MAS PRIMITIVA

Tomando como base títulos tan conocidos como COMMAND AND CONQUER o WARCRAFT, la compañía BLACK FLAG esta preparando CAVEMAN

SPECIES, un juego de estrategia inmerso en la época de los dinosaurios. La acción transcurre en un plane-



ta donde la especie humana ha evolucionado, pero los dinosaurios aún no se han extinguido. En este entorno deberemos

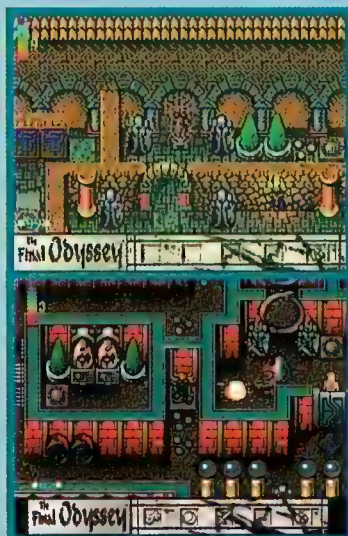
conquistar territorios y edificar campamentos para que nuestro pueblo pueda evolucionar. Al mismo tiempo que luchamos con nuestros enemigos deberemos tener «cuidadín con los dinosaurios, que al menor

descuido se zamparán a medio ejército. El juego cuenta con gráficos a 256 colores y cientos de me-

gas en animaciones en 3D. CAVEMAN SPECIES estará listo para la primavera de este año y necesitará cuatro me-



# amigamania



Cuenta la leyenda que en el país de Minos existía un terrible monstruo mitad hombre mitad toro que aterrorizaba a los habitantes del reino. El rey de Minos encerró al Minotauro en un laberinto y lo alimentaba con seis doncellas al año. Las horas de esta criatura mitológica estaban contadas ya que la llegada de Teseo a Creta iba a suponer el fin del reinado de terror de esta bestia.

Desde hace unos meses los juegos de VULCAN ya no son lo que eran, y eso la verdad nos alegra a todos, por que sus anteriores producciones, aunque no estaban mal, eran todas algo sosas. Uno de los juegos que pertenecen a este gloriosa nueva etapa es **FINAL ODYSSEY**, una producción de **Peter Spinaze** que constituye uno de los mejores títulos de la historia de esta compañía. Situado en tiempos mitológicos, esta aventura posee unos gráficos detallados, con animaciones memorables, acompañadas de una ambientación sonora impresionante. El desarrollo del juego es una mezcla de acción con puzzle y exigirá una total concentración por nuestra parte. Los puzzles son de la más variada indole y dificultad, desde interruptores hasta acertijos. El número de ellos sólo se ve superado por el número de pantallas, más de quinientas repartidas en cinco mundos. Debido a la gran cantidad de texto que contiene el juego, se ha traducido al español, lo que siempre es de agradecer. Aún hay alguien que se acuerda de nosotros. El juego cuenta con un modo especial para dos jugadores, realizado en alta resolución. Se trata del típico modo *battle*, en el que habrá que encontrar al contrario y eliminarle. **FINAL ODYSSEY** es uno de los mejores juegos que existen en la actualidad para **AMIGA**, y además funciona en todos los modelos. Sólo necesitamos un **CD-ROM**.

120

# FINAL ODYSSEY

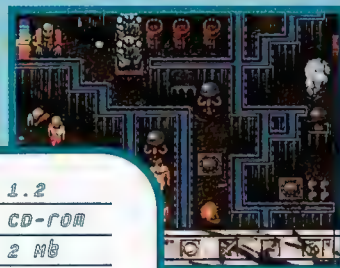
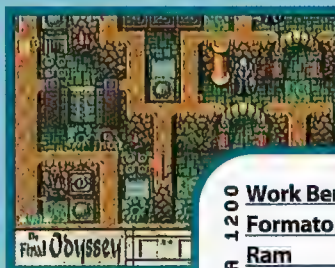


Algunos de los puzzles de este juego pueden resultar maquiavélicos y te llevarán a una muerte segura. Otros en cambio son tan lógicos que no creemos que sean tan fáciles. Si a esto añadimos el continuo incordio de ciclopes y demás criaturas mitológicas, tendremos diversión, dolores de cabeza y entretenimiento para muchas horas.



## El truco del Almendruco

**FINAL ODYSSEY** no es para nada un juego fácil, y por eso os proporcionamos en exclusiva un truco para obtener vidas infinitas. Cuando vayamos a arrancar el juego, en vez de pulsar en el icono, lo hacemos en el *cli*, y desde ahí tecleamos lo siguiente: Odyssey:68020+ inmortal. Una vez arranque el juego tendremos vidas infinitas, aunque aún nos queda lo peor: ¡los puzzles!



Work Bench	1.2
Formato	CD-ROM
Ram	2 Mb
Instalable	si
GRAFICOS	90
SONIDO	89
MUSICA	82
JUGABILIDAD	93
TOTAL	93

Si las aventuras del hercúleo héroe de DISNEY os han abierto las ganas de acción mitológica, **FINAL ODYSSEY** es vuestro juego. Su genial jugabilidad y gráficos le convierten en el mejor juego de VULCAN.





# este mes en cómo controlar tus **fobias**

**CNR**

un entretenido informe  
para aprender a ir sin  
manías por  
la vida

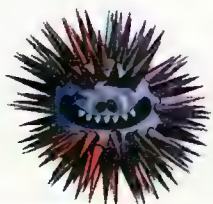
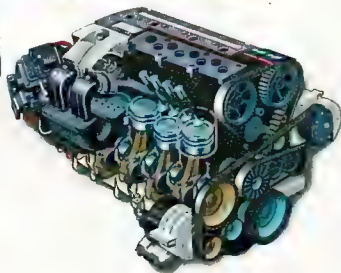


qué detergente  
lava realmente  
más blanco



cómo tener  
un cuerpo  
flexible  
y elástico

en qué se  
diferencia  
un motor  
turbo de  
un 16 v



todos los virus  
que puedes  
pillar por  
Internet



test:  
¿eres  
impulsivo  
o cerebral?

nº de  
febrero  
ya a la  
venta

**CNR**

revista  
mensual  
para **seres**  
inteligentes

Una publicación de Ediciones Reunidas

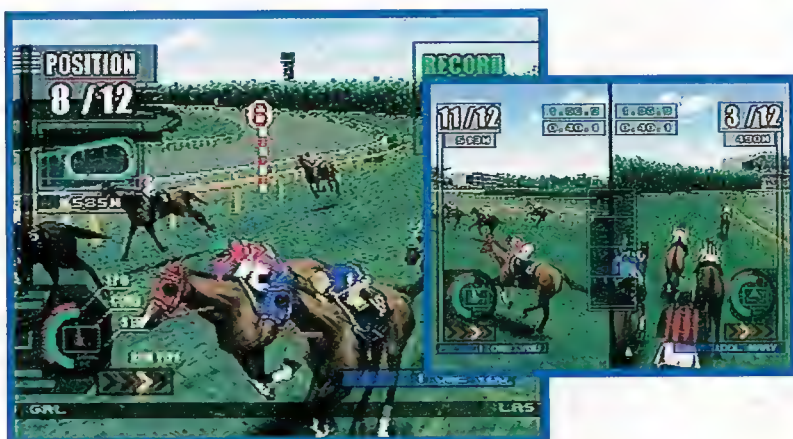
**Z**  
GRUPO ZETA





# a pie de pista a pie de pista

Coordinado por J. ITURRIOZ

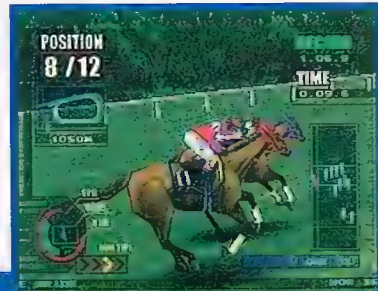


Este juego es una muestra de que los simuladores de carreras de caballos pueden tener un componente arcade muy interesante.

## GALLOP RACER 2



Es uno de los triunfadores en el siempre competitivo mercado japonés. La clave ha sido unir una jugabilidad poco habitual en este tipo de simuladores a la gran afición existente en tierras niponas. En el juego domina la concepción *arcade* mediante un sencillo control de los caballos. Este se basa en barras de energía, siendo necesario dosificar el esfuerzo con el objeto de llegar a los metros finales con fuerza y bien colocado. Las maniobras para abrirse camino pueden seguirse desde una gran variedad de cámaras. Con algunas de ellas se logran espectaculares imágenes, similares a las de las retransmisiones televisivas. El colorido de la indumentaria de los jinetes también refleja la vistosidad que caracteriza a estas pruebas, siendo posible establecer su diseño a través de un completo editor. Es posible la participación de dos jugadores mediante el sistema de *split screen*.



**SUPER**  
**Information**

FORMATO CDROM • PRODUCTOR TECMO • PROGRAMADOR TECMO



## PlayStation / Saturn

Las carreras de caballos son una de las disciplinas prácticamente olvidadas en el mercado europeo de videojuegos. Así, desde el mítico GRAND NATIONAL para **SPECTRUM**, los lanzamientos de este deporte han brillado por su ausencia. Sin embargo, cuentan con una gran popularidad en tierras niponas donde cada año se suceden diferentes lanzamientos relacionados con el mundo de la hípica. En este número se ofrece una muestra de dos de los últimos títulos llegados a las consolas de 32 bits de SONY y SEGA.



Normalmente, cuanto mayor índice de componente de simulación posee un juego, menor es su espectacularidad gráfica.



# WINNING POST 2

123



**W**INNING POST es un juego proveniente de las consolas de 16 bits. Su concepción es opuesta a la ofrecida por GALLOP RACER 2, dando mayor importancia a la simulación que al desarrollo de las carreras. Esta circunstancia hace que el apartado gráfico

sea mucho más convencional, ofreciendo imágenes menos espectaculares. Lógicamente el juego se basa en una sucesión de menús en las que se van eligiendo las diferentes opciones. La música pone de manifiesto el origen del juego, con melodías sencillas en las que no puede negarse la influencia nipona. Lo mismo puede decirse de su *intro*, en la que predominan los comentarios en japonés sobre la discreta música. Sin duda este tipo de juegos es más apropiado para los aficionados a las carreras de caballos, mientras que en los que predomina la concepción arcade son más asequibles a cualquier tipo de usuarios.



**SUPER**  
**Information**

FORMATO: CD-ROM • PRODUCTOR: KOEI • PROGRAMADOR: KOEI



# Una línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Aunque está claro que los primeros meses de cada año sufren una sequía de juegos bastante acusada, seguramente que muchos de los que han aparecido esta Navidad aún no los tienes. Si quieres asegurarte si te van a gustar, ya sabes. Escribe.

Ediciones Reunidas S. A. Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

## APROVECHAR CONSOLAS

**Hola.** Te escribo para que me resuelvas algunas dudillas que me rondan por la cabeza desde hace un tiempo.

- 1) ¿Por qué una consola como **NINTENDO 64** no hace estragos en la competencia (**PLAYSTATION**, **SATURN**) suponiendo que es tecnológicamente superior?
- 2) ¿Cómo **SEGA**, teniendo una muy buena consola estre las manos, no la explota al 100x100 como **SONY**?
- 3) ¿Cuál es más divertido y matendrá al jugador más tiempo pegado a los mandos, **ALUNDRA** o **FINAL FANTASY VII**?
- 4) ¿**SHADOW MASTER** o **QUAKE**?

Enrique Jiménez, Madrid



**Espero** resolver tus dudas:

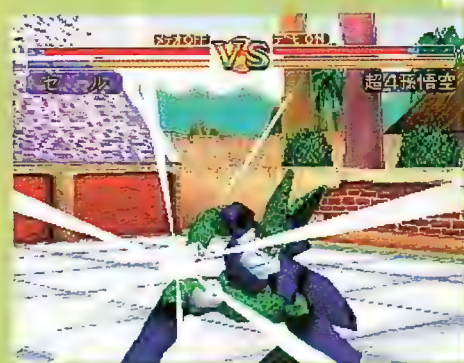
- 1) Por las *third parties*. Para ellas **PSX** es una inversión más segura, con un parque enorme instalado y costes de producción mucho menores comparado con **NINTENDO 64**. Hay que esperar.
- 2) La desidia de muchos programadores, la dificultad técnica de programar y, sin duda, el éxito de **PSX** en todo el mundo, ha hecho que las *third parties* marginen en cierta forma a **SATURN**.
- 3) **FFVII** es mejor juego, y **ALUNDRA** es quizá más accesible a todo el mundo por ser más arcade.
- 4) Ambos son una buena elección de compra.



## 40 O 17 LUCHADORES

**Me llamo** Antonio, y me gustaría preguntaros que ¿en qué quedamos? ¿**DRAGON BALL FINAL BOUT** tiene 40 luchadores, como dijisteis en el número 66 de la revista, o 17, como publicasteis en el 68? En cada revista pone una cosa. Si tuviera más de 17, ¿cómo se sacan los demás? Muchas gracias y saludos..

Antonio García Arroyo, Móstoles (Madrid)



**Saludos.** En el número 66 hicimos referencia a que se rumoreaba que había 40 personajes en total. Luego resultó que fue un bulo, y finalmente, se quedaron en 17. Pero no desesperes, ya que nuestras últimas noticias es que se puede coger a Vegeta en el nivel 4 de Saiyajin, tal y como aparece en los últimos episodios de **DRAGON BALL GT**. En cuanto sepamos los trucos, los publicaremos.

## TERMOMETRO

### CALIENTE

Los avances que hemos visto de **RESIDENT EVIL 2**. Uno de los fuertes del año.

### TEMPLADO

¿Se confirmará que el **ISS** nuevo de **PLAYSTATION** saldrá traducido y doblado al castellano?

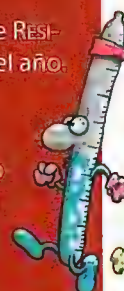
### FRIO

La excesiva dificultad de **TEST DRIVE 4** emborrona el que pudo haber sido el mejor juego de coches de la historia.

## NINTENDO 64 A ESCENA

**¡Qué tal The Scope!** Soy un tinerfeño jugón con unos cuantos añitos y me encanta la revista, que para mí es, francamente, muy superior al resto del sector. Tengo unas cuantas preguntillas, a ver si eres capaz de contestarlas:

- 1) ¿Qué pasa en **LYLAT WARS** cuando finalmente logras conseguir todas las medallas en el modo expert?
- 2) ¿Es cierto que **ZELDA 64** estará traducido al castellano?



**Parece ser que el**

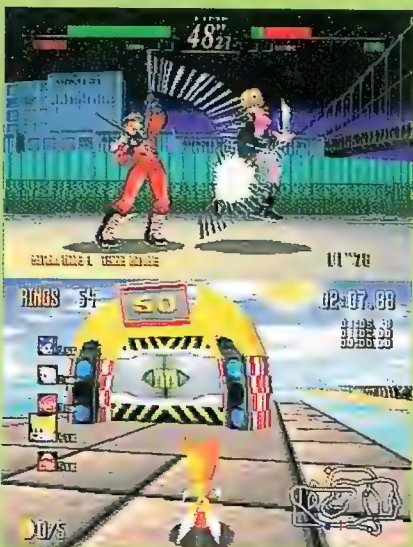


## PROBLEMAS RGB

**Desde que** disteis el «salto» compro la revista cada mes:

- 1) ¿Cuál crees que es el juego imprescindible para todo poseedor de una **SATURN**, exceptuando el **SEGA RALLY**?
- 2) ¿Hay alguna posibilidad de que salga de nuevo al mercado **MEGA SEGA**?
- 3) ¿Cuando va a salir **VIRTUA FIGHTER 3**?
- 4) La imagen de mi **SATURN** sale descentrada en el televisor, y se come un pedazo de la pantalla (a la izquierda). ¿Puede ser a causa del euroconector? ¿Qué puedo hacer?

El seguro vengador, Alicante



- 3) ¿Realmente se notará que NINTENDO cobra menos a las compañías en los juegos futuros?
- 4) ¿Cuándo saldrá **BANJO KAZOOIE**? ¿Y **CONKER'S QUEST**?
- 5) ¿Es cierto que **KONAMI** trabaja en un **CASTLEVANIA** para **NINTENDO 64**?
- 6) ¿Y **NAMCO** en un **TEKKEN 3** también para esta consola?

Bueno, no te pregunto más. Un saludo para toda la redacción.

Agustín Martín, Santa Cruz de Tenerife



## Dudo que THE PUNISHER pueda

saltar más de un milímetro...

- 1) Pues hombre, eso depende de tus gustos en cuanto a géneros. Te voy a dar unos cuantos: **PANZER DRAGON**, **SONIC R**, **TOMB RAIDER**, **VIRTUA FIGHTER 2**, **NIGHTS INTO DREAMS**, **LAST BRONX** Y **RESIDENT EVIL**.
- 2) Pues guarda tus ejemplares como incunables. Sin duda la revista más divertida del sector y añorada por muchos.
- 3) Calculo que estas navidades.
- 4) Eso es un problema de las televisiones y los cables RGB que también aparece en **PSX**. Si lo conectas por antena lo solucionarás, pero perderás calidad.

## Para añitos, los de DE LUCAR (do-

ble del abuelo de Médico de Familia en los primeros planos), así que no presumas tanto de edad. Vamos a ver si consigo sacarte de dudas:

- 1) Tengo entendido que podías entrar en una galería de ilustraciones de los personajes, no te lo puedo confirmar.
- 2) Sí, totalmente cierto. Se espera para Abril en **Japón**. Entre que lo traducen y lo convierten a



cierto es que **SEGA** no pasa por buenos momentos. Aunque en nuestro país las cosas no son tan alarmantes, en el resto del mundo ha iniciado una cuesta abajo que sólo parece solucionarse con el lanzamiento de una nueva máquina. La mayoría de las **third parties** le han vuelto la espalda a la consola (según muchas de ellas es más

## «MAKING OFF»

**Hola** «escopeta». Tengo una **NINTENDO 64** y una **PLAYSTATION**, y mi juego favorito es el **DIDDY KONG RACING**, pero mis preguntas van orientadas más a vuestro trabajo:

- 1) ¿Cuánto tiempo dedicáis más o menos a cada juego que comentáis?
- 2) Jugáis a todos los juegos o simplemente a los que os toca hacer la *review* correspondiente.
- 3) ¿Cual es el proceso de elaboración de la revista desde que os llega el juego hasta que se comenta?

Tanita,  
La Coruña



## PREGUNTA DEL MES

La situación de **SATURN**, tanto en el concierto internacional como en nuestro país, preocupa y mucho a los usuarios de esta consola. Lo

rentable hacer dos partes de un mismo juego para **PLAYSTATION** que convertirlo para **SATURN**, y la producción propia no parece saciar las ansias de sus usuarios. Incluso **SEGA USA** no se ha salvado de la crisis, teniendo que hacer una reducción de personal de dos terceras partes. Pero no caigamos en el error de decir que **SATURN** es como el **MEGA CD** o **32X**. Ha sido, es y será una potente máquina de entretenimiento, maltratada y desaprovechada sin duda, pero quizá no es todo achacable a **SEGA**. El éxito de **PLAYSTATION** y el buen hacer de **SONY** también han tenido que ver. Esperemos que **SEGA** vuelva a ser lo que era.

## Vaya, preguntas curiosas.

- 1) Depende del juego. Hay juegos que jugamos durante todo el mes (RPG, aventuras...), mientras que otros (puzzles, etc...) con un día ya es suficiente para contaros sus características.
- 2) Básicamente a los que nos toca comentar, ya que estamos más o menos especializados por géneros. De todas formas procuramos ver todos para poder tener un criterio justo.
- 3) Jugamos, capturamos pantallas, escribimos, se maqueta la página, se edita y se imprime.

**esperado Tekken 3 saldrá en Otoño en todo el mundo**



# internecio

# internecio



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.

Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

**¡CONECTATE!**

## Paladines del supositorio

Nos parece deplorable, aunque digno de ti, que te comprometas a publicar nuestra carta y luego no lo hagas. Ya sabes, aquella que te escribían los dos «sexifarmacéuticos» dándote tanta caña. Bueno, hemos vuelto y no nos rendimos porque te tenemos las mismas ganas de antes. Lo cierto es que fue un hecho bastante traumático que no publicases aquella obra de arte y estuvimos a punto de cometer varias locuras. Antes de pasar a hacerte unas preguntillas queremos expresar nuestra más enérgica repulsa contra el personaje que impide que la mejor sección de la revista no sea ampliada. Para ti querido y desconocido

amigo nuestro dedo medio se eleva del resto de la mano con veneración. Bien **SUPERGOLFO**, aquí te enviamos unas cuestiones las cuales agradeceríamos nos contestaras:

- 1) En la redacción con quién te identificas, ¿con Pichí, ese chulo que castiga, o con **THE PUNISHER**, ese culo castigado?
  - 2) Es cierto que te han contratado para rodar los nuevos episodios de Vickie el Vikingo sólo por la pasta que se ahorran en cascos? (Como llevas los cuernos incorporados...)
  - 3) ¿Cuál fue el miembro de la redacción que más se decepcionó al comprobar que el agujero que tiene por detrás el Tamagotchi es solo para meter las pilas? **SCOPETA** segura.
- SUPERGOLFO**, nos despedimos de ti no sin antes expresarte una vez más nuestra admiración total y con la idílica imagen de los redactores adornando el árbol de Navidad. Prometemos avisarte para la próxima fiesta de Farmacia.

Miguel Angel Moreno y Pedro Martín, Madrid

Vaya vaya. Aquí tenemos a morenete y martini blanco haciendo de las suyas, haciendo que estudian mientras dedican su tiempo a escribir a la sección favorita de los marginados sociales y los buscadores de arcadas perdidas, como yo. Ya sé que muchas veces digo que para el mes que viene la guardo etc, pero parece mentira que no sepáis que en muchos casos lo digo para que me sigáis escribiendo y aumentar mi colección de sellos. Vuestra carta, para ser exactos, creo que la doné a la Federación de Caniches en celo, para que atada con una cuerdecita sir-

va para que las «canichas» no manchen alfombras. En vuestra casa, por ejemplo, creo que usáis un vaso para así tener mermelada de cereza gratis. Transmíto nuestro mensaje «digital» aunque dudo que sea muy tenido en cuenta.

1) Contadme... ¿Cómo habéis sabido lo del estreñimiento del **PUNISHER**? Porque aunque os refiráis a lo otro, ambas cosas indican que conocéis con tanta exactitud su fisonomía que es patente que sólo la experiencia puede dictar tan sabias y docas descripciones. Seguro que estudiáis Farmacia para meteros supositorios de elefante en vez de Veterinaria para descubrir los orígenes familiares.

2) Pues prefiero hacer de Vikie el vikingo que no como vuestra madre, que le ofrecieron el papel de Tejure porque cada vez que veía mi cuerno no paraba de gimotear diciendo «estoy entusiasmada» mientras se achuchaba al alter ego de De Lúcar, el cilíndrico Fax.

3) Pues **Doc** precisamente no, porque debido a su enanez gulliveresca para él un Tamagotchi tiene hueco suficiente. No quiero decir nada, pero **Doc** es el único que no ha necesitado pilas para poner en marcha al Tamagotchi. Ah! y haga lo que haga siempre esta feliz, con todos los corazones llenos... y también la boca.

Pues eso, a ver si estudiáis un poco y sacáis a la familia del puente. Muy buena la primera pregunta.

## GOLFOMENSAJES

**Dibujantes.** Felicitaros a todos porque este mes os habéis superado. Intentaré poner vuestros dibujos si puedo el mes que viene. En serio.

**Mrs Estévez.** Menos recortar los titulares de la revista y a ver si llegas un día al trabajo sin ojeiras ni olor a tabaco por tanto «interné».

**Grij & Der.** Dibujas peor que escribes.

**P2 el D2.** Tronco, me dices que te suplique para que escribas. Por favor, escribe pero a NATURA.

**Pin y Pon.** Os propongo una cosa... Meteros en la bañera con el secador enchufado dentro y conseguiréis un yacuzzi y un peinado muy moderno.

**Moonlight.** Más retortijones me da a mí leerlo. Lo del FINAL FANTASY pídelo por email a la revista.

**Vicky Cappio.** Un poco siniestra tu carta y lo de los pasos esos... Espero que me vuelvas a escribir y me lo expliques un poco mejor todo eso.

**Payaso.** Tus dibujos molan un montón aunque se te nota un poco salidillo. Sigue así.

**Victor Villán.** Tu dibujo está bien si tienes 4 años, no tienes manos y dibujas con la nariz.

**Victor Manuel.** Dice Belén que no tiene ni idea de quién eres. Hala, a escribir más..

**Cabeza de...** Me da que escribes a la sección con 7 u 8 pseudónimos. Confiesa.

**José Alexis «Tyrant».** Tu carta es realmente aburrida... Es tan amena como EXTRA ROSA.

**Rafael Hoyo.** Gracias de nuevo. Hace tiempo que Susana no escribe. A ver si se anima.

**Gaiden.** Mándame tu email y te paso las fotos que me dices. Un abrazo.

**Raknarok, Dark Prophet, Hadie, Begoña, Hunter, Gonzalo, Pedro Villa, Dj Shock, Dani Rodríguez, Chaplin,** mi colega **Cyber-Yayo, Patricia Castro, Kafka...** Un saludo, no tengo espacio para más.

**A todos,** gracias por los Christmas, a pesar de que alguno es heavy, me han gustado mucho.

## Osea, que claqueteo chirlero

Aviso, esta carta produce somnolencia o efectos secundarios, por ejemplo diarrea. ¡Hola **SUPERGOLFO**! Osea, lo de «super» no tendrá sus connotaciones pijas, ¿verdad? Nos vamos a presentar porque, si te has «coscado», hablamos en plural y tenemos dos letras diferentes. Osea, yo soy **Das** y voy a Pachá y mi amiga va a Malasaña (que hortera). Yo soy **Paca** de Carabanchel y la pija ésta es de la Moraleja. Queríamos hacer unas preguntillas para, osea, cotillear un poco, osea, te lo juro por Snoopy. Cuando nos critiques espero que seas muy original (y no te pases demasiado, porfa) para descoj... Osea tía no seas vulgar, se dice reimos.

1) Osea, tenemos la curiosidad de saber quien de todos los de la redacción liga más, osea, el que más «hipermega-guay» es a la hora de «mojar» o el que mejor se lo monta con las «pibas» (después de ti, claro). No es que seamos unas pervertidas sexuales, pero hay una tía que es un coñazo y no para de decimos lo cachondo que eres e hicimos una apuesta con ella. La apuesta, totalmente legal, consistía en tener narices (mejor más...) para escribirte y hacerte unas preguntillas y que nos publicaras.





▲ El coruñés Pablo Bellas López hace gala de sus progresos con un colosal dibujo no exento de cierta picaresca. Aún recuerdo sus primeros dibujos, dignos de un mandril. Aprended de él y esforzaros un poquitín, inútiles.



▲ Laura Pérez repite un mes más con un gran dibujo demostrando su imaginación y depurada técnica. Eso sí, a ver si te estiras y mandas un dibujo un poco más grande y si puede ser en cartulina, ya que tienes talento para ello.



▲ A La barcelonesa Miriam Álvarez parece que le ha gustado, y mucho, el tema de FINAL FANTASY VII. Te digo como a Laurita, ámate a hacer uno sobre papel de cartulina, pero siempre en DIN A4 porque sino no te lo puedo escanear.

2) ¿Cuál crees que es de tus compañeros de redacción el que peor escribe por su poca originalidad y su mínima capacidad de trabajo?

3) ¿Te han presentado tus esclavos o compañeros de redacción a sus novias o tienen tanto miedo por tu poder de seducción y por ese aparato tan hermoso del que te han dotado que ni se atreven por miedo a perderlas?

4) ¿Es verdad que muchas veces te han confundido con Doc por el gran parecido físico y mental? ¿Has observado las similitudes que hay entre un Tamagotchi y Doc?

Bueno, nosotras estamos en paro y como la redacción está hecha una m... nos ofrecemos como «pornochachas» y dejarlo todo limpio y sin polvo. Saludos

Paka y Das, Madrid

## El besaliendres epidémicas

Te escribo esperando que aclares una serie de dudas:

1) En tu debut en el cine como clon de la teniente Ripley en ALIEN LA RESURRECCION te mostraste muy cómodo. ¿Participarás en la quinta parte?

2) La baba verde de la niña del exorcista, ¿proviene de dos de tus granos o de cierta parte de tu cuerpo tras una alacada noche de juerga con el Ellum de ABE?

3) ¿Te gusta Def Con Dos? Lo digo por la letra de su canción coprofágica, la cual parece haberte tomado en serio.

4) ¿Las «punkarras» gordas de THE CROW son tus parásitos genitales, como dice el rumor?

Entrails, Pontevedra

¡Que paren máquinas! Por fin hemos descubierto al rey, al amo, al trincharranas acaparador de la imaginación más desbordante. Un eslabón perdido entre el mono y el ornitorrinco que ha estado meditando tres años para poder juntar letras creyendo que tienen algo de gracia y sentido. No me cuesta imaginarte con tu flequillo de empollón, tus gafas «culovaso» y con más pelos en las orejas que tu madre en las «canillas». Pero bueno, sigamos con mi obra de caridad prestando atención y espacio a esos brotes inertes que además de generar hastío general, desgravan en hacienda sus familiares.

1) Lamentablemente no. Por desgracia tu padre a acaparado los papeles de la película. Hará incluso de Teniente Ripley (actuará haciendo el pino y pintándose su cara en el bul), y el papel de reina Alien se lo han dado a tu madre cuando la vieron sin maquillar a la salida de la feria de ganado (donde te compró a ti).

2) No necesitaron hacer nada de eso. Para obtener tamaño efecto visual únicamente tuvieron que ponerle a la niña un vídeo en que se veía a tu novia en Topless saltando desde un trampolín. Las arcadas y la bilis hicieron el resto.

3) Pues no me gustan. Yo sólo hice coprofagia cuando besé a tu hermana (la confundí con una botella de Sprite sin etiquetas).

3) El único parásito genital que tengo es tu padre, que en cuanto me descuido ataca.

Atisbo en este paradigma de zafiedad ausente de criterio, espejo de la vulgaridad, merecedora del Pulitzer a la estulticia escrita, parca en buenos modales, monumento a lo más infame y procaz de la narrativa epistolar, a dos claros exponentes de nutrias bigotudas y asexuadas en celo carentes de cualquier resquicio de atracción. Poseedoras, además, de un perenne acné y de tubérculos y champiñones inguinales. En fin, vamos por partes (más quisierais): Lo de «súper» hace referencia a mis habilidades atléticas, debido a que soy el único saltador con pértiga sin pértiga artificial, a que doblé a la Pantera Rosa en los planos cortos y a mi capacidad de arar campos mientras hago footing. A ver las preguntas:

1) El que más moja es PUNISHER, que debido a su ba-

rriga peluda su transpiración hace que su enorme ombligo (molde de magdalenas, ensaimadas y roscones) se inunde y sirva como piscina a sus ladillas.

2) Doc sin duda. Además de tener más deudas que Mario Conde, el tío escribe con el «bul» y trabaja menos que el endocrino de Pavarotti. Para él el único acento que existe es el andaluz.

3) Aunque lo estéis deseando, jamás mostraría mis poderes a dos «muslopiolas flemicúlicas». Seguid restregándoos posters de los «Baquestritbois».

4) Pues sí, tenía un herpes verde que era su viva imagen. Eso sí, olía mejor. Pues no, un Tamagotchi muere a los veintitantos días, Doc por desgracia no.

5) Si odiáis la m..., yo que vosotras empezaríais por cambiarme la ropa interior.



# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO FINAL FANTASY VII

**Los afortunados ganadores de 1 PLAYSTATION, 1 FINAL FANTASY VII y 1 Memory Card han sido:**

Carlos Gracia Hernández (BARCELONA)	Ignacio Román Monge (GUALADAJARA)
J. Manuel Cavadas Revuelta (CANTABRIA)	Salvador Rebolledo Amigo (LA CORUÑA)
Raúl Jiménez Cembellín (SALAMANCA)	Rafael Segura Conde (SEVILLA)
Emilio Ayala Vicente (MADRID)	Juan Pedro Pedreño Romanos (ZARAGOZA)
Pablo Tijero Serna (VIZCAYA)	José M <sup>a</sup> Pérez Moreno (MALAGA)

**Los afortunados ganadores de 1 FINAL FANTASY VII y 1 Memory Card han sido:**

José Alvarado Limia (ORENSE)	David Martínez Esandi (GERONA)
Valentín Moreno Blanco (BALEARES)	Jorge García Franco (LA RIOJA)
José C. García Bautista (CANARIAS)	Juan J. Quintero González (MADRID)
J. Luis Pérez Herrera (BARCELONA)	Narciso M. Jiménez Galindo (ALMERIA)
Oscar Sole Salas (BARCELONA)	Alex Tinajero Montoya (CUENCA)
Antonio C. Contreras Morena (MADRID)	Jorge Areces Puertas (LA CORUÑA)
Ana Galán Camarena (VIZCAYA)	Daniel Carbonell Matilla (ALICANTE)
Alfonso Casado López (MALAGA)	Rubén Cano Delgado (CADIZ)
J. Ignacio Serrano Calvete (ALAVA)	L. Miguel Martín Carrero (TOLEDO)
J. Alberto Toledano Muñoz (MADRID)	Roberto Caiño García (PONTEVEDRA)
J. Antonio González Rojas (TARRAGONA)	Guillermo Seguí Peláez (VALENCIA)
José Luis Valdés (ASTURIAS)	Daniel Rivera Martín (HUELVA)
Eduardo Ballesta Gumbau (ALICANTE)	Fco. Javier Aceituno Comino (JAEN)
David Baquero Abenza (MURCIA)	Gonzalo Cámara Moro (SEGOVIA)
Manuel Urquizar Peralta (GRANADA)	Jordi Bou Ruíz (BARCELONA)

## GANADORES CONCURSO MEN IN BLACK

**El agraciado con todos los juegos que SONY distribuya en España durante 1998 para PLAYSTATION es:**

Juan Miguel González Verdes (MADRID)

## GANADORES CONCURSO ACE COMBAT 2

**Los afortunados ganadores de 1 ACE COMBAT 2 y 1 NEGCON PAD han sido:**

Ramón Quiñoy Cao (PONTEVEDRA)	J. Carlos Ramos López (ZARAGOZA)
Alexander García Crespo (VALLADOLID)	Luciano Rodríguez Redondo (MADRID)
Manuel López Jarillo (SEVILLA)	Amparo Torres Ruíz (MALAGA)
J. Pedro Martínez Caparrós (BARCELONA)	M. Angel Castro Borrego (TARRAGONA)
Santiago Pardo Díaz (ALICANTE)	Miguel Lage Martínez (SORIA)

**Los afortunados ganadores de 1 ACE COMBAT 2 han sido:**

J. Luis Nicolás Baeza (MURCIA)	M. Angel Jiménez Sánchez (CACERES)
Jorge Ayneto Barrau (HUESCA)	Javier Mérida Nomparte (ASTURIAS)
Oscar García González (BARCELONA)	Josu Roncero Moreno (LA RIOJA)
Luis M. Viguer Sancho (VALENCIA)	Ismael Núñez Rodríguez (ORENSE)
M. Angel López Matamoros (MADRID)	Tomás Cid Pedro (GERONA)



# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO ABE'S ODDYSEE

Los afortunados ganadores de 1 ABE'S ODDYSEE, 1 mando y 1 taza han sido los siguientes:

Daniel Valderrama (MADRID)  
Evaristo Perelló Mora (ALICANTE)  
Miguel González Garrucho (MALAGA)  
Vanessa Pérez Fernández (LA CORUÑA)  
Marcos Rodríguez Castiñeiro (PONTEVEDRA)  
Antonio Llorens Molina (CASTELLON)  
J. Daniel Jiménez Guillot (VALENCIA)  
Juan Fco. del Ruste Rodríguez (ZARAGOZA)  
Raquel Luengo Medina (VALADOLID)  
Marco A. Moreno Fernández (TOLEDO)

Fco. Javier Moyano Méndez (SEVILLA)  
Eduardo González Requena (ASTURIAS)  
Inmaculada García Guiral (CADIZ)  
Alberto Román Alfonso (GRANADA)  
Jonatan Escola Ribes (LERIDA)  
Javier Rodríguez López (NAVARRA)  
Iván Rodríguez Hernán (CACERES)  
J. Antonio Munuera Sánchez (MURCIA)  
Roberto Fontana Royo (HUESCA)  
Juan Diego Vicente Pérez (TERUEL)

## NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección,  
llama al teléfono (91) 586 35 76

**WORLD GAMES**  
**START GAMES**  
COMPRAS - VENTA - CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS  
NUEVOS Y USADOS  
**96-5393475**  
RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA  
Cambio de juegos x 1.000 pts  
PSX - SATURN - N-64  
MEGADRIVE - NINTENDO  
970.5€ 59.65 TLF  
PUNTOS EN 24 HRS

TUS TIENDAS START GAMES EN  
C/JUAN CARLOS 1,47 BONO GUARNER,10 C/ESTOBAL SANZ,26  
JUNTO PLZA CASTELAR JUNTO ESTACION RENFE FAX-96-5399189  
ELDA (ALICANTE) ALICANTE ELCHE (ALICANTE)  
CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE ULTIMA GENERACION

## canadian

ULTIMAS NOVEDADES

TODO EN:  
PLAYSTATION, SEGA SATURN,  
NINTENDO 64

G.V. Fernando el Católico, nº 2  
46008 - Valencia (metro Angel Guimera)  
Tel. 96 / 394 30 57

## 5º ANIVERSARIO

500 PTS. DE DESCUENTO EN LOS VIDEOJUEGOS  
PARA COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS.  
(EXCEPTO OFERTAS). VIGENCIA FEBRERO

## GAME MASTER

GRAN VIA 80, 2 PLANTA MTR-PLZ ESPAÑA  
TLF/FAX: (91) 548 42 21 CP 28013 MADRID  
LUNES A SABADO 10:30 - 2:00 4:30 - 8:30

**ESPECIALISTAS EN IMPORTACION**

**N-64**  
Mission Impossible  
Snobow Kids  
Master Golf 98  
Aero Gauge

**PROMOCION ESPECIAL DE NAVIDAD**

**PSX**  
Samurai IV Special  
Metal Gear  
X Men VS SF  
Bio Hazard 2

**NEO GEO**  
Pulstar II  
Shock Troopers  
The Last Blade

**SATURN**  
Panzer Dragon RPG  
Dragon Force II  
Real Bout Special  
Shining Force III  
Bomberman Light

COMPRAS - VENTA DE SEGUNDA MANO.  
CLUB DE CAMBIO. OFERTAS IMPORTACION.  
DISTRIBUIMOS A TIENDAS.  
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.

## IMPORTADORES DIRECTOS

VENTA AL PUBLICO Y MAYOR  
GRANDES DESCUENTOS POR CANTIDADES  
LOS MEJORES PRECIOS  
¡¡¡LLAMA Y PREGUNTAMI!!!  
**8(93)443 85 97**

ALQUILER DE JUEGOS, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, SATURN  
NEO GEO CARTUCHO, PLAYSTATION, SATURN, N64 ETC.....

MANDO DIGITAL 6.900 Pts.  
CABLE RGB PSX 2.200 Pts.  
DRAGON BALL Z MD 5.900 Pts.  
PISTOLA SATURN/PSX 5.990 Pts.  
MEMORIA PAD 1 MB N64 3.400 Pts.  
MEMORY CARD PSX COLORES 2.200 Pts.  
MEMORY CARD 120 & 500 Pts.  
Y MUCHO MAS. CONSULTA NUESTROS PRECIOS.

**CHIP**  
MULTISISTEMA.  
2.990 Pts.  
CHIP+MONTAJE.  
5.990 Pts.

TEL (93) 443 85 97 FAX (93) 443 80 06  
C/ PARLAMENTO 31 - 08015 BARCELONA  
¡¡¡NUEVO CENTRO I-MAN EN MATARÓ!!!  
C/LEPANTO 59 BAJO TEL (93) 741 04 39

## DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1ª Planta. 28013 MADRID

Tel: 91-523 20 87 - Franchicias: 929-11 81 51  
Horario: 10:30 a 20:30 De Lunes a Sábados

**RESIDENT EVIL 2**  
8.990 Pts.  
(con memory o mando gratis)

X Men Vs. Street Fighter  
Tenchu  
R Types  
Dead or Alive

Teneightly Snow Boarding  
Super Robot Spirits  
NBA in the Zone 98  
G.A.S.P.

Dungeons & Dragons  
Burning Rangers  
Vampire Savior  
Winter Heat

Last Blade  
Shock Troopers  
Over Top  
Pulstar-2

MERCHANDISING: CD'S MUSICA, FIGURAS, TRADINGS CARDS Y TODO LO  
RELACIONADO CON EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

**NUEVAS TIENDAS**

**HILARION ESLAVA Nº 30**  
MADRID TEL: 543 47 04  
ZONA MONCLOA

**PONZANO Nº 72 MADRID**  
TEL: 554 26 78  
ZONA FCO. SILVELA

**SIERRA TOLEDANA Nº 23**  
MADRID. TEL: 437 49 79  
ZONA VALLECAS / MORATALAZ

**UPS**  
C/Arenal 8  
28.013 Madrid.  
Tlf. (91) 523 23 93  
UPS Entrega en 24-48 horas

**CHOLLO GAMES**  
VIDEOJUEGOS®

**UPS**  
C/Benito Gutierrez 8.  
28.008 Madrid.  
Tlf. (91) 549 78 25  
UPS Entrega en 24-48 horas

**IMPORTACION: RESIDENT EVIL 2 / ALUNDRA / FRONT MISSION INGLES**  
**X MEN VS STREET FIGHTER / NO TENEMOS TEKKEN 3 HASTA QUE SALGA**  
**IMPORTACION: F ZERO X / MISION IMPOSIBLE / MORTAL KOMBAT MYTH**  
**IMPORTACION: VAMPIRE SAVIOR / REALBOUT SPECIAL / X MEN VS SF**  
**ESPECIALISTAS EN SISTEMAS "MUERTOS", AMPLIO SURTIDO EN**  
**GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, 3DO, LYNX Y TURBO DUO.**

**COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS**  
**CAMBIO VENTA SEGUNDA MANO TODOS LOS SISTEMAS**

**CABLE ANTENA PSX 2.500 PTS**

**STAR WARS. CIENTOS DE FIGURAS DISPONIBLES. ANTIGUA Y NUEVA COLECCION.**

**ACCESORIOS**

CABLE RGB PSX ..... 2.000  
PAL CONVERTOR PSX ..... 4.500  
MANDO PSX ..... 2.900  
ADAPTADOR JUEGOS JAP SS 3.500  
VIBRADOR NINTENDO 64. .... 2.700  
MANDO PSX DUAL SHOCK  
ANALOGICO CON VIBRACION. 6.500





# Grupo M.G.K. International

Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante

Grupo M.G.K. Internet: grupo\_mgk@redestb.es

## RED NACIONAL

### Aquí Solamente una Regla

“Mejor Precio / Mejor Producto  
/ Mejor Servicio”

*¿Porque llamar a otros sitios?*

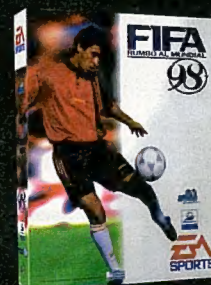
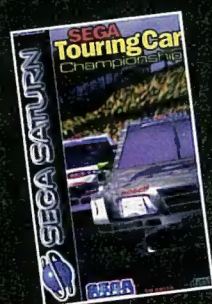
Aquí encontrarás una gran variedad de  
Juegos, consolas, accesorios

(Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn  
/ Game Boy / Ordenadores...)

*Directo de Japón y América todas las  
Novedades para tu consola.*

## PROFESIONAL/PROYECTO DE APERTURA

Rápido únete a nuestra red y aprovéchate  
de muchas ventajas. Para saber todos los  
servicios que te proponemos, llámanos rápido  
antes que alguien se apodere de tu zona.



## DISTRIBUIDORES M.G.K.

### BARCELONA

• Calle Nicaragua 57 - 59  
Tel: (93) 410 55 95

• Gran Via Nº 1087  
Tel: (93) 314 95 74

• Calle Joanot Martorell Nº14,  
SENTMENAT  
Tel: (93) 715 05 68

### BILBAO

• C/ Particular de Allende Nº10,  
BARRIO SANTUTXU  
Tel: (94) 473 31 41

• C/ Belostikalle Nº18  
CASCO VIEJO Tel: (94) 415 56 42

### SEVILLA

• Calle Salineros s/n  
Tel: (95) 495 00 33

### ZARAGOZA

• C/ Fueros de Aragon Nº 3-5  
Tel: (976) 56 02 34

### BALEARES

• C/ Obispo Severo Nº15  
MAHON MENORCA  
Tel: (971) 36 63 72

### GRAN CANARIA

• C/ Angel Guimeral Nº3  
ARGUINEGUIN Tel: (928) 15 14 35

Teléfono: (96) 571 80 79

Fax: (96) 570 38 35

..... Entrega por SEUR 24 Horas .....





# AHORA TIEMPO TE REGALA

## LA GRAN ENCICLOPEDIA DE BOLSILLO

**ONDAS SONORAS**

Las ondas sonoras son vibraciones que tienen lugar en un material al ser recorrido por el sonido. Cuando oímos hablar a alguien, nuestros oídos detectan ondas sonoras en el aire de nuestro entorno, producidas por las cuerdas vocales de la persona que habla. Las ondas sonoras pueden viajar a través de sólidos, líquidos y gases, pero no en el vacío, porque no existen partículas de materia que transmitan las vibraciones.

**GRAN ENCICLOPEDIA DE BOLSILLO**

**LA VIDA EN EL UNIVERSO**

¿Existen seres vivos en otros planetas? ¿Qué condiciones son necesarias para la vida? ¿Cómo se originó la vida en la Tierra? Estas son algunas de las preguntas que se hacen los científicos al estudiar el universo.

**GRAN ENCICLOPEDIA DE BOLSILLO**

**SISTEMA CARDIOVASCULAR**

FORMADO POR EL CORAZÓN, LA SANGRE Y LOS VASOS SANGÜÍFEOS, EL SISTEMA CARDIOVASCULAR ABASTECE TODO EL CUERPO CON OXÍGENO, NUTRIENTES Y SUSTANCIAS QUÍMICAS QUE REGULAN LOS PROCESOS CORPORALES. TAMBIÉN ELIMINA LAS SUSTANCIAS DE DESHECHO Y EL DIÓXIDO DE CARBONO. LAS ARTERIAS LLEVAN LA SANGRE DEL CORAZÓN AL CUERPO Y LAS VENAS LA DEVUELVEN AL CORAZÓN.



**GRAN ENCICLOPEDIA DE BOLSILLO**

**GRAN ENCICLOPEDIA DE BOLSILLO**

**GRAN ENCICLOPEDIA DE BOLSILLO**

**CEL CUERPO HUMANO**



Central Hispano

TIEMPO

**EMBARAZO Y PARTO**

DURANTE LAS PRIMERAS CINCO SEMANAS SE DESARROLLAN LOS ÓRGANOS DEL EMBRIÓN. CUANDO EMPIEZA A MOVVERSE Y SE FORMAN LOS ÓRGANOS, SE LLAMA FETO Y EMPIEZA A CRECER RÁPIDAMENTE.



**ITINERARIOS ESPACIALES**

PUESTAS EN ORBITA MEDIANTE COHETES, LAS SONDAS ESPACIALES SON ROBOTS CONTROLADOS POR ORDENADOR Y CAPAZES DE INSTRUMENTOS CIENTÍFICOS. LAS SONDAS SE USAN PARA OBSERVAR UN PLANETA, O INCLUSO PARA ORBITARLO, ESTUDIANDO SU ATMÓSFERA O LA COMPLEJIDAD DE SU SUPERFICIE.



**GRATIS**

DESDE EL 26 DE ENERO EN SU KIOSCO

**El hemisferio S...**



CADA SEMANA UN LIBRO  
PARA TENER SIEMPRE A MANO  
Y CONSULTAR SIN ESFUERZO  
CUALQUIER DUDA

CON LA COLABORACIÓN DE



Central Hispano



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



Nagano Winter Olympics '98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games © 1998 Konami. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd.



# NAGANO WINTER OLYMPICS'98 FIEBRE DE ORO

La gran emoción hasta el límite. El desafío: 16 países empiezan con 12 disciplinas principales. La pista de hielo se convierte en un infierno blanco, el salto de esquí se convierte en una catapulta y los esquiadores llegan al estadio, lo que significa el mundo entero: romperse el cuello para captar un movimiento vertiginoso. Y últimamente sólo el verdadero lema Olímpico cuenta-oro. Pero como en Nagano, la competición es despiadada: hasta 3 rivales esperan un falso movimiento. Suerte. El nuevo punto culminante- el favorito el oro. Konami tiene la licencia original: Los juegos Olímpicos de Invierno 1998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64.

**¡Que comiencen los juegos!.**

C/Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35



ESTA PROHIBIDO COPIAR Y ALQUILAR ESTE JUEGO ASI COMO SU VENTA DE SEGUNDA MANO.